2007年 总第253期
半月刊

大众软件®

www.popsoft.com.cn
电脑应用和娱乐的第一选择
20
零售5元





中国原创三国英雄史诗网游

10月26日 惊世内测

随刊赠送





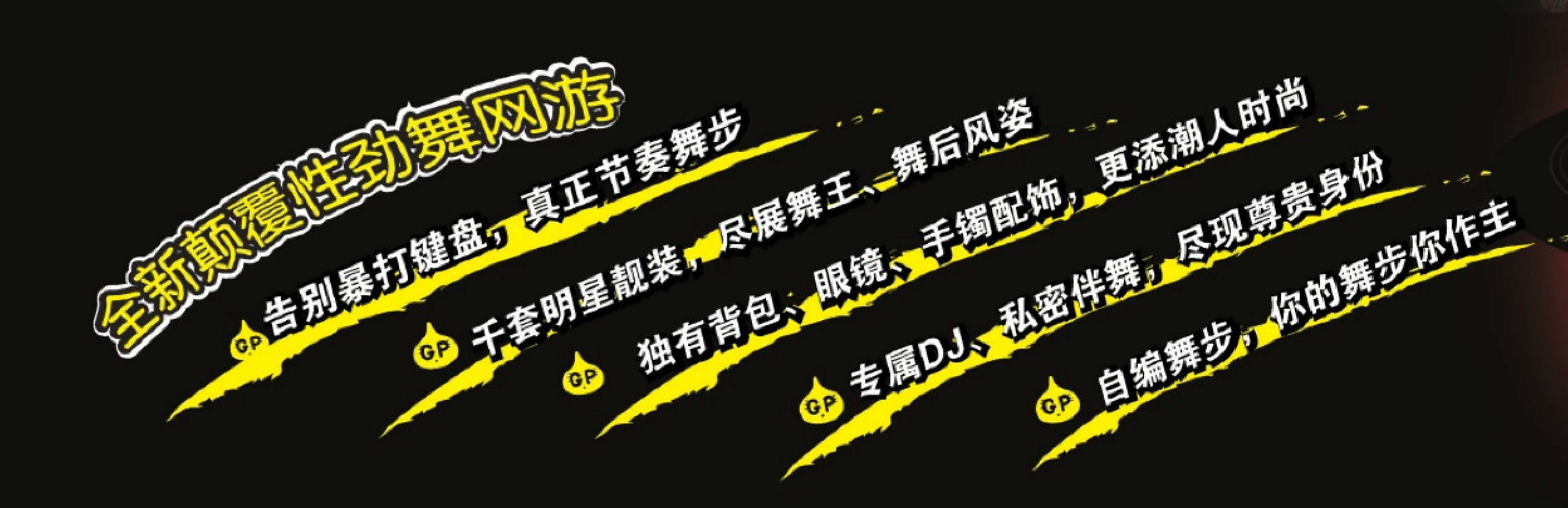


劲舞世界
GROOVE PARTY
新一代的选择

五重好礼来就送

详情请登陆：

www.higame.com.cn



07 年 更 靓 劲 舞 网 游


劲舞世界


尚禾互动
SUNSHINE INTERACTIVE


HanbitSoft


ENTERTAINMENT


cq.xoyo.com
春秋Q传
Online


吹泡泡
赛赛马
跳跳舞


不用杀怪也升级!


永久免费
革命性玩法十月全线出击!



最好"混"的
Q版网游年度大片
金山
KINGSOFT

大众软件

2007年 第二季度 07—12期 合订本

隆重上市 全国有售

人民币29.8元 统一零售价



《大众软件2007年第二季度合订本》，整合了《大众软件》2007年第二季度07期到12期的所有文章内容，便于收藏与查询，**正册184页加副册160页，16开全彩印刷，超值定价29.8元。**

内容包含：

本刊附赠一张光盘，内有《大众软件》2007年第二季度07期到12期的电子版合集，以HTML电子版形式奉献给广大读者，既有方便的导读形式，又有直观的阅读方式。此外还有大众软件增刊附赠的外域全地图的超大尺寸电子版以及Nihilum世界FD伊利丹的高清视频，既方便玩家练级做任务跑地图，又可以鉴赏国外高水平玩家的精湛表演。

正册184页，《大众软件》2007年第二季度07期到12期所有正文内容，软件、硬件、专题、游戏、评论等等，本书保持《大众软件》的杂志风格不变，采用按期顺序排版方式，便于收藏、阅读以及资料查询，还可以作为《大众软件》杂志系列的收藏。

副册160页，收集了部分《魔兽世界：燃烧的远征》的最新资料，在保留原大众软件增刊生产技能详解、3D副本地图等部分精华内容的基础上，又新增加主城全图，外域地图的怪物等级分布、NPC位置的详细数据资料，以及德莱尼、血精灵新手任务完全攻略，节省并提高玩家做任务、升级、学习技能的时间和效率。

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164　联系人：黄小姐 郭小姐
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026



欢乐君主
ONLINE
欢乐驾到
君主来临
金秋十月
激情公测
欢乐时空
Huanle Entertainment
北京欢乐时空文化传播有限公司
www.ndoors.net
nDOORS
游戏官网：www.hljz.net
客服电话：010-58858093 / 58858094
客服邮箱：gm001@hljz.net

CONTENTS 目录

2007年第20期 总第253期

20
2007
本期推荐

网络时代

以退为进？
——TOM退市后的涟漪



2007年9月3日，中国互联网企业第一批海外上市的成员，TOM在线宣布从香港联合证券交易所退市。

实用软件

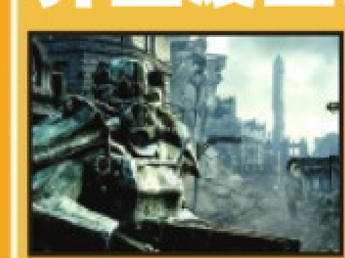
一只眼的另类玩法
——趣味摄像头软件



摄像头因为价格便宜，成为视频聊天的最常用道具。其实小小的摄像头还有很多玩法，用好了也很有趣。

前线地带

异尘废土梦未断
——《异尘余生3》



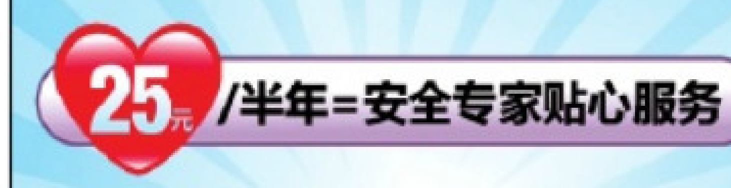
经过3年多的酝酿开发，万众期盼的《异尘余生3》终于将在明年登场亮相……

在线争锋

《诛仙》四重技能PK分析



《诛仙》在《三界天书》中开放了四重技能，各门派间PK的形势会出现什么变化？



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邬楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年10月16日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

东京，虚拟的差距

一年一度的东京电玩展（TGS）又开幕了。自打E3规模缩小后，TGS就变成了世界上规模最大、影响力最为广泛的电玩大展。这次的TGS时间增加了一天，规模也有所扩大，我们将在下期为大家带来最为详细的TGS专题。但在这期，我却要说点儿别的。我向来带着我的笔记本电脑跑来跑去，这次到东京也是一样。可能是飞机上有点颠簸，或者是笔记本不太吻合国外电源“思念”故土之类的原因，总之我发现这台电脑没法启动了。不过没关系，现在的笔记本电脑都带有自恢复系统，按个键就完事了。东京的网速真快，不用考虑网通电信的线路问题，还能看Google的网页快照。第一天，我高高兴兴地感受着网络服务，心里赞叹着全球信息化真好，没想到第二天机器就开始“蹦”出莫名其妙的网页。按理说，我到这儿时就该觉得不对劲，但可能是白天跑展会太累，又可能是在杂志社里向来没被病毒侵扰过，所以我也没当回事。

第三天，问题开始严重了。系统启动之后变得缓慢无比，半天都没反应。作为一个在电脑杂志工作的家伙，我绝对不是那种不知道该如何应对这种情况的人。趁着浏览器有反应的时候打开Google就开始搜索《360安全卫士》的下载，不想这病毒智能非凡，我只要一搜索360安全卫士就准保关掉我的浏览器。我试验了几次，自知不敌，就尝试着下载别的杀毒软件。没想到这病毒本着宁可错杀一千绝不放走一个的思想，把有名的杀毒软件纷纷屏蔽，NOD32、卡巴斯基、诺顿，没一个能成功下载的。我试了几次，不由得赞叹起这病毒制作者的智慧来。我已经在电脑里存了好多电玩展的资料，所以没法重新恢复系统，但我绝不认输。我让朋友先下载，然后改掉名字传给我。传输文件的时候我紧张兮兮的，跟穿越封锁线的间谍差不多。最终传输成功，开始安装，但没想到问题又出现了。我机器里不知道何时被安上了CNNIC中文上网服务，这个本应该给我提供方便的软件现在竟然擅自做主，不让我安装360安全卫士！没说的，开始卸载CNNIC中文上网服务，结果和我想象的一样——根本卸不掉。但不管怎么说，我现在肯定对付不了这群病毒，我没法调出资源管理器、没法启动命令行，一开机就能看到有一二十个木马程序在我的后台跑来跑去。平常在国内，杂志社和家里都有防火墙，就不太注意电脑安全；现在到了国外，忘记了外国人没什么对付木马的经验，一下子就被打了个下马威。最后，我只能跑到一个国外的软件下载站，找了个莫名其妙不太出名但风评不错的杀毒程序。还别说，这程序真不错，我骗过病毒的监视，启动了这个软件。一扫描就扫出30多种不重样的病毒和木马来，杀掉了20多种，还有三四个顽固的，只能治标，没法治本。直到现在，我写这篇文章的时候，这个杀毒软件还在不停地向我发出警告呢。

故事说到这里，就该告一段落了。写下这个故事，就算是发发牢骚吧。在国内一直受着保护，不知道咱们网站上的流氓软件木马后门这么厉害，这回吃了个哑巴亏，虽然没什么损失，但也足够烦心的。以前有人评论说中国人总能把一项技术研究到极致，现在看起来，还真是名不虚传啊！希望这只是好事多磨，不要耽误了大家看到TGS的报道吧。

King@popsoft.com.cn
完成于东京

下期预告

新品初评：佳能Power-Shot A650 IS数码相机评测
实用软件：FLV下载软件
前线地带：《星际争霸2》系列报道
攻城略地：《荣誉勋章——神兵天降》攻略指南

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

奖品为漫步者高级耳机一副



山东 蒋厚忠	江西 张 伟
江苏 盛 爱	山西 孙晓晨
广西 韩中清	浙江 李军强
吉林 魏仲伯	新疆 博 闻
安徽 徐期明	福建 李 斌

评刊幸运读者

奖品为价值99元的吉列博朗剃须刀一把。



甘肃 杨 明	辽宁 史云鹏
河北 毕超杰	北京 吴 震
天津 陈 焕	四川 何劲松
贵州 刘 盈	广东 李 涛
云南 任彬彬	上海 徐传世

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

体验尖峰战士 华硕带您冲锋陷阵



《幽灵行动：尖峰战士2》游戏由著名的Ubisoft公司发行，瑞典GRIN / Red Storm Entertainment操刀制作，尽管采用的是原作的引擎，但是在3D方面的表现却让人眼前一亮，最值得一提的便是拟真的动态天气系统，凡玩过此款游戏的朋友一定会对这个系统赞不绝口。在游戏进行中，所遇到的天气将不会再是千篇一律，大风、大雨、沙尘暴……不同的天气下也会导致游戏场景发生变化，如坑坑洼洼的泥泞地面。此外烟雾系统及爆炸效果也将会由于粒子系统等技术的应用变得更加真实，而且可能会直接导致游戏进程的改变，加上新的游戏系统更会让众多玩家爱不释手！的确，这样一款具有深度游戏性，同时又拥有绚丽画面的游戏的确会牵动很多玩家的心，但想真正深入到游戏中去，一套出色的游戏配置必不可少！

配件	型号	产品价格
CPU	Core 2 Duo E6300	1350元
主板	华硕P5K	1460元
内存	DDRII800 1G×2	800元
硬盘	250G SATA 7200转 8MB	540元
显卡	华硕EAH2600PRO/HTDP/256MB	788元
显示器	华硕 MW221U	2799元
刻录机	华硕 DRW-1814BLT	319元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	华硕TA861+300W华硕电源	480元

《幽灵行动：尖峰战士2》的推荐配置要求需要Intel或同等级AMD的2.8GHz处理器，至少1GB内存，256MB支持DirectX9.0c技术的显卡及4.5GB以上的空闲硬盘空间，考虑到未来的游戏需求，我们推荐了上面的配置。在处理器端，采用酷睿核心的Intel Core 2 Duo E6300产品，它的实际主频为1.86GHz，但运行效率出众，65nm工艺制程保证了优秀的功耗控制，FSB前端总线频率为1066MHz，支持MMX、SSE、SSE2、SSE3等多媒体指令集及EM64T、Virtualization（虚拟化）技术。在缓存的设计上，Intel Core 2 Duo E6600采用2M缓存设计，将运行效率提升至最高。



华硕P5K是目前采用P35架构的最新主力产品之一，它由P35+ICH9为核心构建，可以支持Intel的顶级Core 2 Quad酷睿四核心处理器及Core 2 Extreme产品，同时对于目前主流的Core 2 Duo系列产品也提供了支持，并向下兼容PentiumE、PentiumD等双核心处理器，对于消费者来说，这款华硕P5K还能够支持未来Intel的45nm工艺酷睿处理器产品，它承前启后的兼容能力绝对是DIY玩家的理智之选。为了能够配合顶级处理器产品，华硕P5K也拥有高达1333MHz前端总线的支持能力，同时也对应上述处理器提供了1066MHz、800MHz等FSB的支持能力。内存性能对于一个PC游戏平台而言也是非常重要的，无论是面向未来的Windows Vista系统或是希望得到完美的《幽灵行动：尖峰战士2》运行效果，对于内存速度及容量的要求是非常现实的，华硕P5K设计了4个DIMM内存插槽，可以支持DDRII1066级别的内存产品，支持容量达到了8GB，完全满足Vista及《幽灵行动：尖峰战士2》游戏的使用需求。在内存速度上，华硕独有的Super Memspeed技术最高可提升75%的内存速度，让你的游戏过程更顺畅。

一款平台的支持能力只是它的基本功，在易用性方面才是衡量它优秀与否的重要标准，华硕P5K拥有多项出众的易用性技术，已经涵盖了主板应用的各个方面：AI Gear 2可以协助你降低用电量，Q-Fan 2可以智能调节系统散热风扇使你能够获得更加安静的游戏环境，AI Nap则可以让电脑快速进入休眠状态并可快速唤醒；面对游戏玩家，AI NOS技术可在进行大型3D游戏时实时进行频率调整以达到更流畅游戏效果，Precision Tweaker则可以让有经验的超频玩家找到满意的调整选项，若超频失败C.P.R.技术则可以快速恢复常规设置，针对系统的优化你还可以直接通过O.C. Profile技术保存，根据不同的需要在开机时随时变更；针对各种细节，华硕P5K也拥有很多人性化的设计，例如AI Slot可以帮助你快速检测PCI-E/PCI设备是否安装好，Q-Connector则可以轻松安装机箱连接线，EZ Flash 2可以让你轻松升级系统BIOS，而即便有病毒毁坏系统BIOS，通过CrashFree BIOS 3技术也可以轻松自动修复BIOS，另外在录音时，华硕噪声过滤功能可以帮助你滤除杂音获得更清晰的音质，MyLogo2则可以轻松变换开机画面。如此实用的功能加上华硕全固态电容配置及RoHS欧盟严格的环保认证，对于《幽灵行动：尖峰战士2》游戏而言，华硕P5K的确是一个不可不推荐的优秀平台！

拥有了出色的基础平台，想获得出众的《幽灵行动：尖峰战士2》游戏效果，显卡的支持也是必不可少的，为此我们选择了华硕的最新产品——EAH2600PRO/HTDP/256MB，这款显卡采用了目前最新的RadeonHD 2600PRO显示核心，基于65nm工艺技术制造而成。华硕EAH2600PRO/HTDP/256M采用了创新的Unified Superscalar Shader Architecture统一超标量着色架构，抛弃了传统的像素渲染流水线架构，转而采用了灵活的流处理器设计，120个Stream Processing Units流处理器单元运行性能出众，内置的Ultra-Threaded Shader Engine超线程渲染引擎能够快速派发任务，使得它的运行效率达到了新的高度。在技术支持方面，华硕EAH2600PRO/HTDP/256MB可以支持目前最新的DirectX10及Shader Model 4.0，并同时可以提供对DirectX9.0c及Shader Model 3.0的支持，并在原有Pixel Shader、Vertex Shader支持的基础上，还提供了对Geomery Shader的支持，面对最新的游戏也可以应付自如。



这是一套非常出色的游戏配置，它可以完美运行《幽灵行动：尖峰战士2》游戏，并可以根据对游戏的不同需求进行扩展升级，同时还拥有强大的视频支持能力，这完全得益于华硕硬件的支持，想要快速进入欢乐的游戏世界？快去准备全新的PC游戏平台吧！



Kingmax推高阶DDR3 1333成三代记忆体宠儿

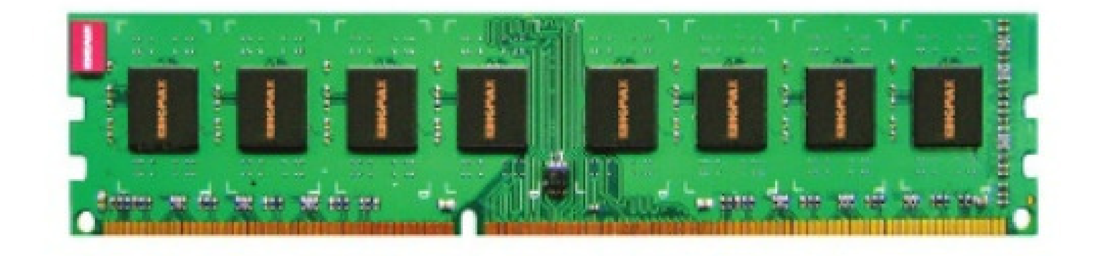
大浪淘沙，一代胜过一代，IT界瞬息万变的今天，早上一个朝代，晚上可能就是另一个世纪。所有相牵连的行业都是相辅相成着向前发展的，IT行业尤为明显，微软公司的Vista操作平台横空出世，犹如一根导火线，引燃了整个IT界剧烈爆发的场面。Intel在发布945/955、965/975之后，最新推出P35、G33芯片组，紧接着NVIDIA推出nForce 680i/650i SLI等，将频率支持直接提到1066/1333MHz，而在CPU方面Intel于短时间内一口气推出双核心X6800、E6700、E6600以及四核心QX6700、QX6600等规格，一举将前端总线（FSB）提升至1066MHz，最新代号E6850、E6750、6650的3款CPU，其FSB更是直接支持到1333MHz。

国内超频始祖的内存领导品牌Kingmax于今年度的中国台北国际计算机展上舍弃DDR3系列较低的800/1066的规格，直接推出高阶DDR3-1333规格内存产品，以1GB和2GB两种高容量直接发行。Kingmax DDR3 1333 1GB/2GB桌上型计算机专用内存模块采用CSP FBGA封装技术，并遵循JEDEC所制订的DDR3标准，采用8 bit预取设计，较DDR2 4bit的预取设计倍数成长，运算频率介于1333MHz~1600MHz。

除此之外，更是采用了DDR3规格内存最热门的Elpida颗粒，让每一条Kingmax DDR3 1333 1GB/2GB内存皆能拥有大范围的超频空间，满足玩家对于超频的狂热。DDR3的规格更要求将电压控制在1.5v，相较DDR2的1.8v更为省电，除此之外更增添了诸如CWD写入延迟功能、Reset超省电功能、ZQ终端电阻校准功能、SRT可程序化温度控制内存频率功能、RASR局部Bank刷新功能等，这些新的技术让DDR3内存拥有更有效的数据读写及能源节约效能。搭载Intel最新可支持DDR3 1333的双核心/四核心中央处理器以及P35、G33芯片组，极限速度与卓越性能将发挥得淋漓尽致。

进入DDR3时代，内存行业同时进入了一个高速发展的繁荣阶段，Kingmax身为国际知名企业的中国品牌，是全球第一家具备自有的封装及测试先进设备的内存模块厂商，并实现了完整的供应链垂直整合，即：原厂采购晶元后，从晶元的切割→测试→封装→成品测试均由Kingmax自有的封装工厂独立完成。同时，Kingmax也更重环保，一直致力研发无铅制程技术，其高质量的DDR3环保无铅内存，完全符合欧盟“限制有害物质使用”（RoHS）规定条件，同时也符合美国、日本及大陆等地环保要求，兼顾环保与性能。相信，在DDR3时代之初，刚刚诞下的Kingmax DDR3 1333记忆体必定会成为新一代宠儿，Kingmax也将借势成为行业新宠儿。

Kingmax DDR3 1333 Long-DIMM内存产品特性
240-Pin DDR3 1333MHz
CAS Latency：5-5-5-15，CL7
内存频宽：10.66GB/sec（双通道21.32GB/sec）
电压：1.5v，相较于DDR2的1.8v降低约17%的耗电量
容量：1GB/2GB
全球终身免费保固



Kingmax超棒荣获“中国设计20年设计师首选工具奖”

由中国工业设计协会和中国电子信息产业发展研究院联合主办的中国工业设计20周年庆典于近期召开。庆典上，来自政府、行业协会、设计院校、产品制造厂商、设计公司的数百名代表就数码产品、家具、汽车、灯具、人才、设计工具等领域进行专题论坛探讨，从政策、技术、美学、管理等多个维度总结中国工业设计20年来累积的成果，研讨中国数字产品工业设计最前沿的热点话题，并现场见证了“国际设计成就大奖”的诞生。

Kingmax超棒在此次盛典中荣获了“设计20年设计师首选工具奖”，即肯定了Kingmax在设计创新方面所取得的不凡成就，也很好地诠释了此次盛典一个非常重要的主题，即“中国设计”的崛起。“中国制造”已经是一个世界品牌，但从“中国制造”向“中国创造”转变，其中一个很重要的支撑就是“中国设计”。企业要想成为自主创新的主体，必须拥有创新性的产品，产品创新很大程度上取决于工业设计的创新。想当然Kingmax红色超棒能入选其列，和Kingmax工艺外观上的创新和技术手段上的独秀是决然分不开的。

Kingmax超棒采用独家专利的PIP封装技术和新一代的晶圆堆叠技术，保障容量扩大的同时不增大产品的体积。红超棒身长34mm，体宽12.4mm，厚度只有2.2mm，体重仅为3克，“苗条”的身材自问世以来始终如一，小巧的身体可以满足时尚人群任何个性另类的DIY想法，钱包里，手机链上，甚至是手腕上，脖子上，耳朵上……在此基础上，超棒还采用了不同的色彩，惊艳的大红色、纯洁的雪白色、海洋的蔚蓝色，时尚味道顿时彰显，对于追求时尚的白领一族来说，Kingmax超棒将成为他们兼顾配饰与商务的不二选择。

在性能上，Kingmax超棒还支持Vista的Readyboost技术，简言之就是允许使用闪盘、SD卡等外部存储设备，在内存不足的系统中加速应用程序的载入速度，使外部存储设备扮演一种扩大了的虚拟内存的角色。随着Vista平台的日益普及，各类软件及游戏的跟进，对内存的要求也就会越来越苛刻，也就意味着Ready Boost这项技术的不可忽视性。据权威机构对闪存盘在Vista上的测试结果显示，若系统要有明显的加速提升效果，内存及闪存盘的配置比例至少要达1:1~1:2。也就是说运行Vista的PC若需采用1~2GB的内存，则至少需搭配1~4GB的闪存盘，Ready Boost的加速效果才会更好。因此，未来市场4GB容量的闪存盘将会很快铺盖，乃至更高。

此次盛会研讨出2008年中国工业设计面临的十大趋势，它们是：立足国内，自主创新；“以人为本”，融入人体工学；关注生态，绿色环保；珍爱生命，追求安全工艺；体积轻薄，便于携带；大容量才有大市场；将多种功能集于一身；高品质显示——消费者永远追逐的目标；女性概念将会越来越受到重视；“核”越来越多。可以看出，Kingmax一直都在顺应着这种国际趋势，更可喜的是，换个角度来看，它也加入到了延续这种趋势的行列中来。



不删档内测 9月19强势开启

国内首款大型横版3D动作网游《合金战纪》不删档内测9月19日上午11点整强势开启，一个横版动作网游的新时代已到来！



这款韩国CYKAN格斗经典之作、"RO鼻祖"金正律亲自担任制作人的动作网游《合金战纪》，由北京道道通公司刚一引入中国市场便引起了大范围的轰动，有人预言：中国网游的传统模式将被打破，一股新鲜的、充满生命力和战斗力的血液正在冲击着整个中国网游市场！这就是全新的横版动作网游。

《合金战纪》让国内玩家首次体验到了"街机"与"RPG"的完美结合，摒弃了传统街机单一冗长的打斗模式，加入人物成长等RPG因素。在一个个生动形象的故事中，通过操作的连续性和创造性体验游戏打斗的精彩和畅快。



"横"

游戏中，你的视野将无限开阔，你与队友的推进也因为视野的开阔而横行无阻。玩家将体验到的是横空出世、横扫千军和横行天下的磅礴气势，以及横版过关的全新模式。游戏中所到之处，无不彰显你的霸气和嚣张。

"打"

既称之为动作网游，《合金战纪》在"打斗"的设计上独出心裁，标新立异。自由PK的PVP打斗模式，不再有诸多限制，在公平对战的前提下，海阔天空，你可以肆意发挥，简捷的键盘操作让你重回昔日街机时代。在动作招式的设计上，横冲、上挑、后座，每一个招式都有不同的效果，无限连击的动作任你创造。平面打斗已经过时，



《合金战纪》将带你进入全方位、立体化的"空间大战"。

注册式激活（注册激活主页：http://passport.ddtone.com/zhuce.jsp）和不删档的内测让所有玩家玩得舒心、玩得放心、玩得开心。全新客户端下载（下载主页：http://hejin.ddtone.com/download/download.asp）已经开放，顶级的服务器也已经全部到位。要做就做最好的，要玩就玩最强的。

在内测开启之后，《合金战纪》应邀参加了2007年"东京电玩展"。作为代表在中国运营的为数不多的游戏参加本届电玩展，《合金战纪》将在东京电玩展第二展览馆高调亮相。道道通与韩国CYKAN联手打造第一横板经典之作。

《合金战纪》不删档内测恢弘开启，强势入主中国网游市场。带给中国玩家的是最精彩的打斗，最激烈的对抗和最强的横版3D动作网游！P



江湖任我行 逍遥武林家

——《超级武林大富翁》人物系统全解

人物系统

基础属性：代表了玩家自身的基本能力，玩家等级每提升1级，可以获得4点潜能，潜能可以自由分配到基础属性上。但是单项基础属性的上限是玩家所有属性点总和的一半。每种基础属性都会影响玩家的一项或者多项能力，主要影响的能力见下。

臂力：主要影响角色的攻击力。

身法：主要影响角色的敏捷力。

内功：主要影响最大魔法值和精神力。

体质：主要影响最大生命值。

根骨：主要影响角色的物理防御力。

战斗属性：主要受基础属性以及装备的影响，而事件只可以暂时提升或者降低玩家的战斗属性。

攻击：决定玩家普通攻击及外功技能的伤害能力。

防御力：减少玩家受到的外功伤害。

敏捷：影响玩家每回合的行动顺序，还影响玩家的命中率以及回避率。

心神：心神不足将无法发动高级伤害内功的威力。同时攻守双方的心神差距也会影响内功招式威力。

气血：受到伤害就会减少，战斗中气血低于0就会死亡。

真气：玩家使用技能和魔法需要消耗魔法值，剩余魔法值不足将无法使用技能。

命中修正：攻击命中率的修正。

回避修正：闪避能力修正。

反击修正：反击近身攻击的几率修正。

暴击修正：影响产生暴击的几率。

常规属性

称号——玩家通过任务等方式获取的特殊称号，可以从获得的称号列表中选择一个作为当前显示的称号。

个性签名——可以随意修改其中的内容，其他玩家在查看玩家信息的时候可以看到，也可以在好友名单中看到好友目前的签名。

武林声望——玩家在武林的声望，声望等级高可以使玩家战斗获得的经验增加。



商贾声望——玩家在商贾的声望，声望等级高可以使玩家跑商卖货时可以卖到更高的价钱。

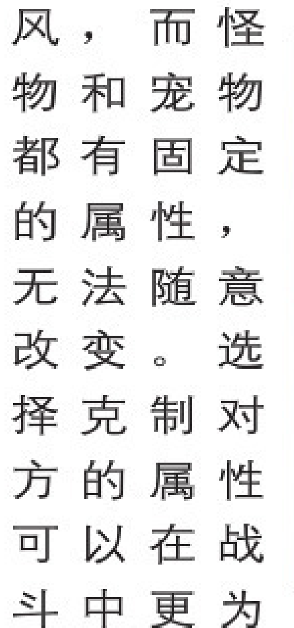
恶行值——攻击对立阵营的玩家会使恶行值增加，恶行值大于0的时候玩家会处于红名状态。

行动力——玩家每移动一次会消耗一定的行动力，行动力不足将无法移动。行动力会自动缓慢恢复。

行动疲劳度——玩家每次移动都会让行动疲劳度增加，行动疲劳度高的情况下，行动就会需要消耗行动点了。行动疲劳度越高，老虎机可以转到的物品奖励更好。

行动点——行动疲劳度高时会消耗的数值，玩家可以通过一些道具来使这个数值增加。

元素属性——玩家可以在



非战斗状态下随意选择改变自己的属性，4系属性相克的顺序为：风→地→水→火→风，而怪物和宠物都有固定的属性，无法随意改变。选择克制对方的属性可以在战斗中更为有利。在战斗中，目标选中后选中图标为红色，代表下指令的单位属性被对方克制，为绿色则为克制对方，白色代表双方相互都不克制。





游戏中的所有玩家都归属于两大阵营其中之一，两大阵营分别为正派和邪派商，不同阵营之间的玩家是无法组队的。但是可以聊天和交易，阵营是角色创建的时候就决定的，在游戏中无法更改。

玩家可以直接攻击对立阵营的玩家，胜利则可以抢夺对方跑商的货物并且转换成金钱，但是这种行为会使玩家的恶行值增加并且变成红名。对立阵营的玩家击败红名玩家，有几率获得红名玩家掉落的装备或者包裹内的其他非绑定物品，而恶行值会随着玩家的移动次数逐渐减少。攻击红名玩家不会增加恶行值。

同阵营之间不可以抢夺物品，只可以进行切磋。切磋需要对方同意才可以进行，切磋不会对双方造成损失，切磋完毕后双方玩家的生命值和魔法值都会回到切磋前的状态。

玩家可以在旅馆内进行治疗，治疗会根据玩家损失的生命值和魔法值收取一定的费用。生命值和魔法值是无法自动恢复的，必须通过道具和治疗，也有一些事件可以恢复玩家的生命值和魔法值（注：10级以下不收取治疗费）。

只要了解了游戏中这些比较特殊的系统，相信凭借大家过人的智慧，一定能在游戏中成为一代名人。无论是行侠仗义的英雄人士还是打家劫舍的邪派人物，在《超级武林大富翁》的世界中，无数的奥秘等待你去发掘、等待你去探索。



技能提升完美计划

作为一款致力于营造一个如梦似幻的动画冒险之旅的Q版3D游戏，《光之国度》邀请了日韩知名漫画家设计游戏场景以及人设，保证游戏拥有原汁原味的日式动漫风格。游戏中的整体风格为可爱卡通比例，以水彩卡通效果展现出来，人物风格为日式可爱画风，建筑风格为欧美建筑日式可爱画风。不管在人物、场景、界面上，都以最讨喜、最可爱、最卡通为最高三原则，营造出高水平的梦幻图像。在秉承最高三原则的前提下，《光之国度》目前暂定了4种职业：战士、法师、弓箭手、祭司。根据职业的不同，设计了彰显职业特色的绚丽技能，而且，还为这些职业设计了一个特殊的属性——技能强化点。通过技能强化点的合理运用，能让你的技能威力更上一层楼。接下来，让我们一起去看一下在55级时，如何选择最有效率的技能，如何运用有限的技能强化点去成就无限的梦想。



成就战士的坦克之梦

先让我们来看看束缚一击，53级能练的5级技能，有很大的几率让敌人在20秒内攻击速度减少50%，技能冷却时间为15秒，而且还附加不错的攻击力，想象一下，当使用这个技能后敌人对着你做出慢动作的镜头，该是多么爽的一件事。接着是战士的独有技能——破胆，区域内减少怪物攻击的技能，这个技能对于在群练中拉怪的战士、在副本中顶着Boss的战士来说可是个福音，不仅能减少怪物对自己的伤害，还附带点吸引仇恨的效果呢。接下来，是战士特有的技能——嘲讽：群体吸引仇恨技能，只有强大的战士，才有胆量如此提高怪物的仇恨度转而攻击自己，保护队友。最后，是战士的强力攻击技能——横扫千军，一听名字就很拽了，再看一下技能效果：区域攻击技能，还带晕眩效果！

还剩下的一些技能，撕裂、圣盾、破绽攻击由于远远没有实际中的效果，所以就不推荐大家去练了。看了技能的介绍，再来看一下技能强化点运用的介绍吧。三连击/束缚一击，这可是单手/双手武器战士的最主要攻击技能，花5点在“技能的基本效果”上，增加攻击力。再看看束缚一击，很实用的顶Boss技能，Boss攻击慢了，比什么都好。花5点在“重复使用技能的冷却时间”上，花1点在“使用状态技能时，持续时间增加”上，别小看这一点，这一点可是增加了5秒的持续时间呢。接着就是破胆，加一点在“使用状态技能时，持续时间增加”上，增加3.8秒的持续时间能让你的安全更有保障。最后，是横扫千军，战士的招牌技能，剩下的15点都加这上面吧，“技能的基本效果增加”“使用状态技能时，持续时间增加”“重复使用技能的冷却时间”都加满。

阴影中的刺客——弓箭手

让我们先来看一下弓箭手的技能吧！先来看看攻击技能，前期的瞄准射击、野蛮打击威力都很不错，尤其是野蛮打击，虽然是前期技能，但每升一级后技能威力大增，是后期的主要技能。再来看看有持续状态的技能，毒箭、夺命射击、疾病，都是属于攻击力不高，但持续状态恐怖的技能。再配合群体的攻击技能——多重毒箭、多重射击等以及减少目标怪物对自己的仇恨值的沉睡技能，弓箭手实在是很有前途。从上面技能中可以看出弓箭手的技能大多偏向爆发力和持续伤害，都是很实用的经典技能，建议一个也别放过，都学！既然弓箭手的技能看上去都很不错，那相对的，技能强化点就显得实在是太少了，因此，更需要强化在最有效果的技能上。疾病、夺命射击和多重毒箭这3个有持续状态的技能，是强烈要加的，主要是加“使用状态技能时，持续时间增加”和“重复使用技能的冷却时间”。



永远的杀敌利刃——法师

终于到了大家期待已久的职业——法师！法师，在游戏中高攻低防的特性成为众多喜欢刺激的玩家的首选，《光之国度》更为法师量身订做了很多实用的技能，让这台杀怪机器变得更有效率。魔法弹、寒冰术、火球术3个技能组成了法师初期杀敌的主要技能，而冥思，则是法师一族特有的增加魔法攻击力的强悍技能，就算是1级的冥思，也可以提高10%的魔法攻击力。而洁净术，这个魔法能驱散目标所中的损益魔法（包括诅咒，但不包括毒和疾病），让法师在组队练级中更为抢手。



再来看看法师的其他技能。包括驱散术——用于驱散目标身上的有益魔法，以及为其他目标增加状态的魔法——唤醒，唤醒可以为同伴增加SP的技能，怎么看都是好看大于实际效果的，有钱的朋友就学一个玩吧，放身上欣赏还是不错的，还有就是雷击术和星之爆炎了，雷击术是前期技能，但魔法弹的冷却时间较少，不需要其他技能来弥补，因此，雷击术也属于可学可不学的，而星之爆炎作为前期唯一一个群攻技能，受到的争议也很大，学吧？只能群攻5个怪物。不学吧？怎么说也是个群攻技能。

最受欢迎的职业——祭司

没什么好说的，都学吧，祭司是所有职业中，技能最烧钱的了，祭司的重要性也可见一斑。祭司的技能强化点是用不完的，建议大家把加血的技能、复活技能的冷却时间强化一下就可以了。P



战场上的社交艺术
——《战火：红色警戒》社交篇



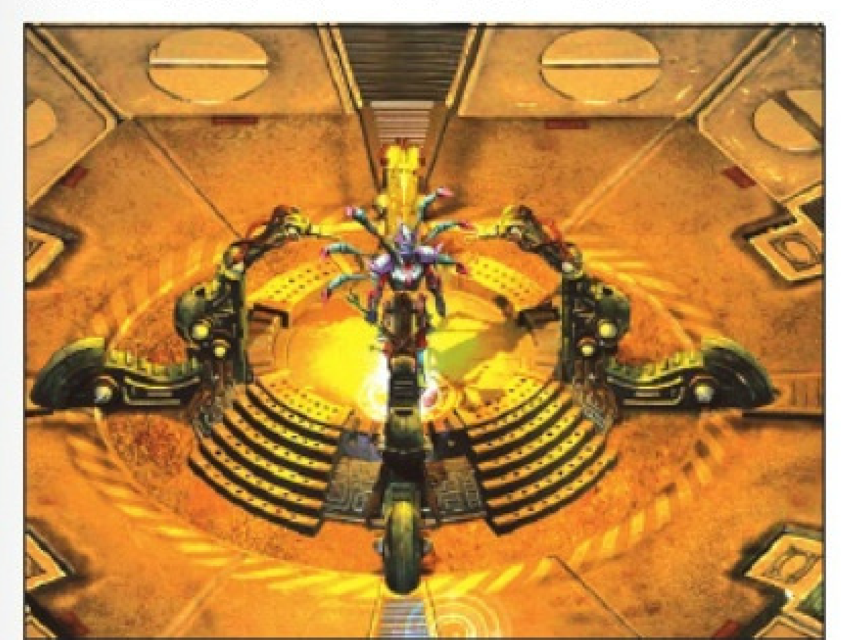
一、前言

社交，是一门艺术，无论与什么人交流，都会是个人魅力表现的一种方式。在网络游戏中，利用什么样的技巧进行人际交流，也同样是个人个性魅力的展现方式。

《战火：红色警戒》，作为一款新鲜上市的铁血风格的科幻网游，它以其个性化的游戏内容、漂亮的画面、便捷的操作，吸引了大批早对那些设定模式化、内容简单化的网游感到厌倦的玩家。但是，作为网络游戏最核心的部分，《战火：红色警戒》在网络游戏的社交部分在游戏中是如何表现的？

二、《战火：红色警戒》游戏交流篇

作为一个普通玩家，在进入一款新的网络游戏后，最关心的就是怎么才能和别的玩家取得联系。尤其是像《战火：红色警戒》这样强调玩家协作、团队协作的网络游戏，如果自始至终都是一个人做“孤胆奇侠”，很难享受到游戏真正的游戏乐趣。因此，《战火：红色警戒》中一切与玩家交流有关的指令、功能，都相当简单易用。





针对玩家所处环境不同以及需要的交流方式的不同，游戏为玩家提供了“场景”“队伍”“行会”等频道。尤其值得一提的是，在《战火：红色警戒》里，还别具匠心的为玩家提供了两个特殊频道。其中“好友”频道可以使玩家好友名单里的玩家可以互相沟通，而“同城”频道则可以用来和自己同一省份同一城市的玩家相互聊天——这个功能会给玩家带来相当大的便利，比如同城玩家聚会，再也不用为了叫人而大费脑筋了，简简单单的在“同城频道”里吼一嗓子，一切搞定！

三、《战火：红色警戒》好友篇

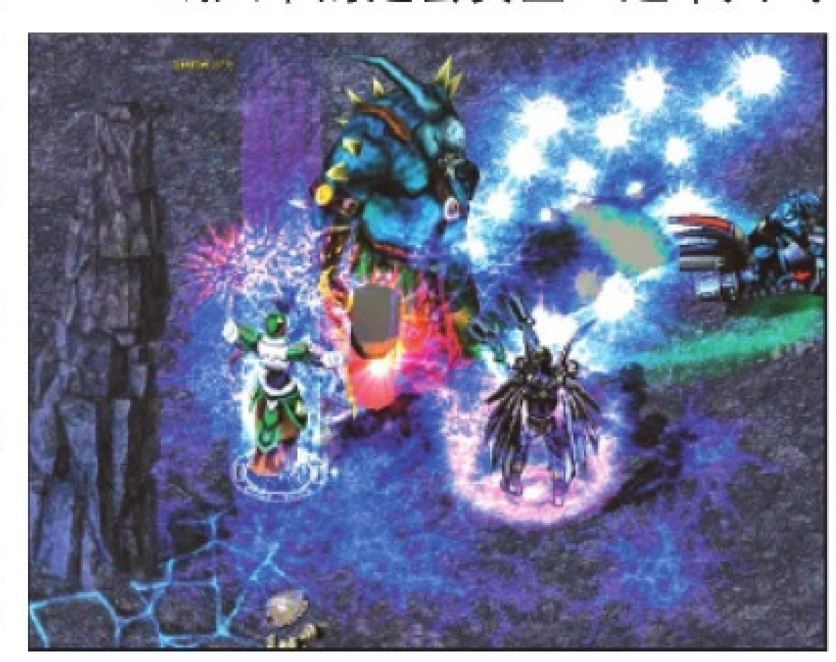
对每个网游玩家而言，都会在游戏中真实地感受到那种在血与火的奋战中熠熠发光的珍贵友谊。大到行会间的百人大战，小到一个任务2人配合，友谊的种子在每一个角落萌发。那么，在《战火：红色警戒》里，好友系统又是怎样的呢？

玩家只要按键盘上的“O”键即可激活好友系统，在好友界面上我们可以看到一个拥有“好友”“妻子”“师傅”“徒弟”等功能齐全、种类繁多的超豪华的“人际管理系统”！

除此之外，玩家和好友的交流手段还增加了“给好友发信”和“传送到好友身边”两项特殊功能！如果好友上线，玩家首先就可以在“好友”频道里向好友发出问候，打出了好友急需的装备，二话不说直接用“给好友发信”功能给好友送去惊喜，如果好友正在孤军奋战，那么，当然要用“传送至好友身边”瞬间出现在好友面前！

四、《战火：红色警戒》行会篇

和很多网络游戏不同，在《战火：红色警戒》里建立行会没有太多的限制，玩家只要达到20级，没有加入其他行会，就可以在不夜城的“行会管理员”处建立自己的行会了。缴纳50 000战火币的建会资金，起个大气点的行会名称，写点诱人的行会公告……然后，招兵买马去也！



而且，《战火：红色警戒》为了尽可能方便玩家管理行会，在系统里为玩家提供了实用的管理功能——管理员可以将成员设置在10个成员等级中的任意位置，并对其进行权限分配。而为了方便玩家实现协作，管理员还可以对任意一个行会玩家赋予其行会管理权限。

在《战火：红色警戒》里，行会管理人每6小时就可以去特殊的行会任务NPC那里接到对行会所有玩家都有效的“行会任务”。一旦完成，即使是不在线的全部行会成员都可以获取行会任务完成的奖励！

更加值得一提的是，在《战火：红色警戒》里，根据行会等级的不同，还可以研究相应的行会科技。行会的每个成员都可以通过收集相关道具来提升整体的行会等级，而随着行会等级水平与科技水平的提高，行会可以研制出很多功能强劲的药剂、道具甚至装备来配发给每个行会成员——比如增加移动速度的“神行”药剂，帮助提高防御力的“石肤”药剂，甚至还有让玩家瞬间处于无敌状态的“无敌”药剂！而这些药剂，只有拥有相关科技的行会才可以制造出来！





总的来说，在网络游戏的关键内容——网络社交内容方面，《战火：红色警戒》处理的相当出色，它从几个不同的角度对玩家在游戏中出现的各种社交需求给予了满足，而且，在很多方面，《战火：红色警戒》针对玩家的实际需要还增加了很多很实用的功能。相信对于《战火：红色警戒》来说，完善的网络社交系统将会是吸引玩家的最好卖点！



赤道魅影

——明基E1000数码相机

■ 晶合实验室 壹分

厂商： 明基电通（BenQ） **上市状态：** 已上市
售价： 2500元 **咨询电话：** 400-888-0666
附件： 便携包、数据线、说明书等
推荐： 追求品质的时尚用户

“赤道”是明基数码相机产品中一个全新的系列，其外观标识为镜头外沿的一圈玫瑰红色装饰。这种装饰首先出现在明基P860数码相机上，很明显由于这一设计在当时获得了普遍好评，因此被作为一个独特的产品标志加以发展。作为“赤道”系列的首款机型，E1000在各方面的表现均非P860所能比拟，在完成整个评测之后，我们认为E1000是一款能代表现阶段国产1000万像素消费类数码相机最高水平的产品。


漂亮的“赤道”

一、出色的做工与设计

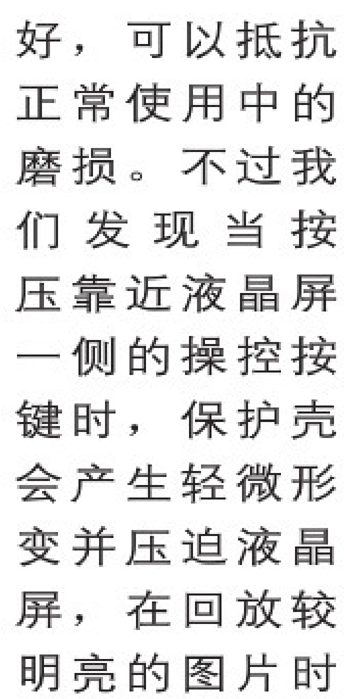
从外形上看，E1000更加倾向于男性化——拥有通体黑色的全金属机身和金属味道浓烈的装饰，边角虽然经过圆弧处理，但是紧凑的外观设计表达出一丝硬朗气质。机身正面的设计简约朴素，没有常见的彩色贴纸和产品型号标志，黝黑的表面将镜头衬托得更加显眼。产品的外观做工达到很高水准，棱角转折处圆滑顺畅，磨砂处理的表面手感细腻，机身各部件的接缝处均匀严密。虽然对于一款体积为96.1mm×58mm×22mm的便携机型来说，135g（不含电池）的机身有些偏重，但是良好的制造工艺反而使它具备出色质感，这在同类产品中是比较少见的。E1000的手柄处由整块金属材料切割制成，经过拉丝处理的表面带有金属特有银灰色，与机身顶部的金属装饰条交相呼应。对于部分手掌宽大的男性用户而言，E1000的手柄尺寸有些偏小，机身背面对应的防滑凸点区域面积较小，对手感的改善并不明显。


机身做工很好，手感出色

二、略有遗憾的操控感受

E1000的控制按键集中在机身背面，机身顶部仅有电源开关、快门和防抖开关，表面工艺与顶部金属装饰条一致。快门手感很好，段落清晰，键程适中，快门时滞也不明显。防抖开关放置在快门右侧，使用方便且不易误触。机身背面操控按键的布局与明基大部分同类产品相同，按键分布合理，手感较好，适合于全自动的操作模式，但对于E1000这样强调手动功能的产品则显得有些局促，快捷按键数量有所不足。

E1000另外一个引人注目的地方是其3英寸显示屏。这块来自友达光电的LTPS（低温多晶硅）屏幕拥有良好的色彩表现，细节丰富，响应速度快，水平可视角度接近180°，亮度均匀。整个机身背面包括液晶屏在内都被一层塑料材质的透明保护壳覆盖，保护壳硬度较好，可以抵抗正常使用中的磨损。不过我们发现当按压靠近液晶屏一侧的操控按键时，保护壳会产生轻微形变并压迫液晶屏，在回放较明亮的图片时影响比较明显。虽然整个测试过程中并未发现对屏幕寿命有不良影响，我们还是希望厂家能够在后续的产品中加以改进。




防抖开关位于快门旁边


大部分控制按键都集中在背面，布局采用明基惯用的方式

这款产品提供了包括风景、运动、逆光、夜景在内的20余种场景模式，同时还具备P（程序自动）、Av（光圈优先）、Sv（快门优先）、M（手动）模式。各种场景模式和P档可通过“MODE”键呼出菜单切换，图标式设计直观方便。Av/Tv/M档可通过删除键在拍摄状态下快速切换，也很便捷。但从这3种模式切换到P档则必须通过“MODE”菜单，略为不便。另外E1000的设置菜单改为层叠文字式，比过去繁琐的图标式更加简便，且菜单响应速度良好。E1000引入了当前流行的“面部识别自动对焦”技术，同一画面内最多可追踪9张面孔，识别成功率高且速度较快。综合对过往产品的评测来看，明基一直在对数码相机的操作菜单和操控进行微调和改进，已渐趋成熟。

三、令人满意的成像素质

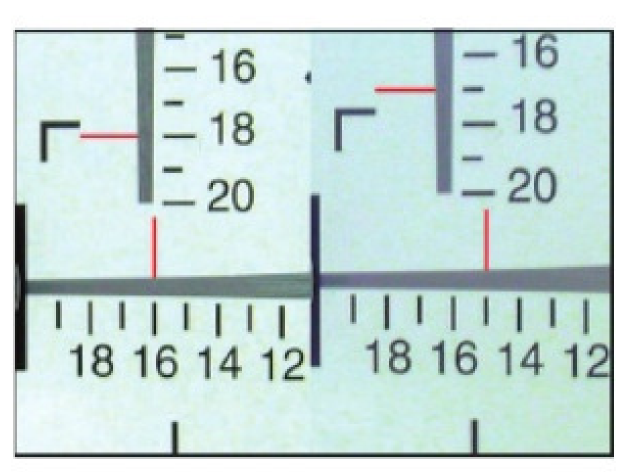
感光元件和镜头是直接影响成像质量的两个重要元素，E1000采用的1/1.8英寸1000

万像素CCD的面积比以往产品大了许多，最高ISO 1600的感光度也是明基产品中最高的。较大尺寸的感光元件在高感光度下的噪点控制方面表现较好，根据实际测试表现来看，即使在ISO 400时E1000的画面也能保持得比较细腻，噪点控制良好；提高到ISO 800时噪点明显增加，画面细节有一定程度的损失，可以用作应急记录；但ISO 1600时由于噪点严重，已经不具备可用性。对于一款小型消费类数码相机而言，这样的表现已可令人满意。

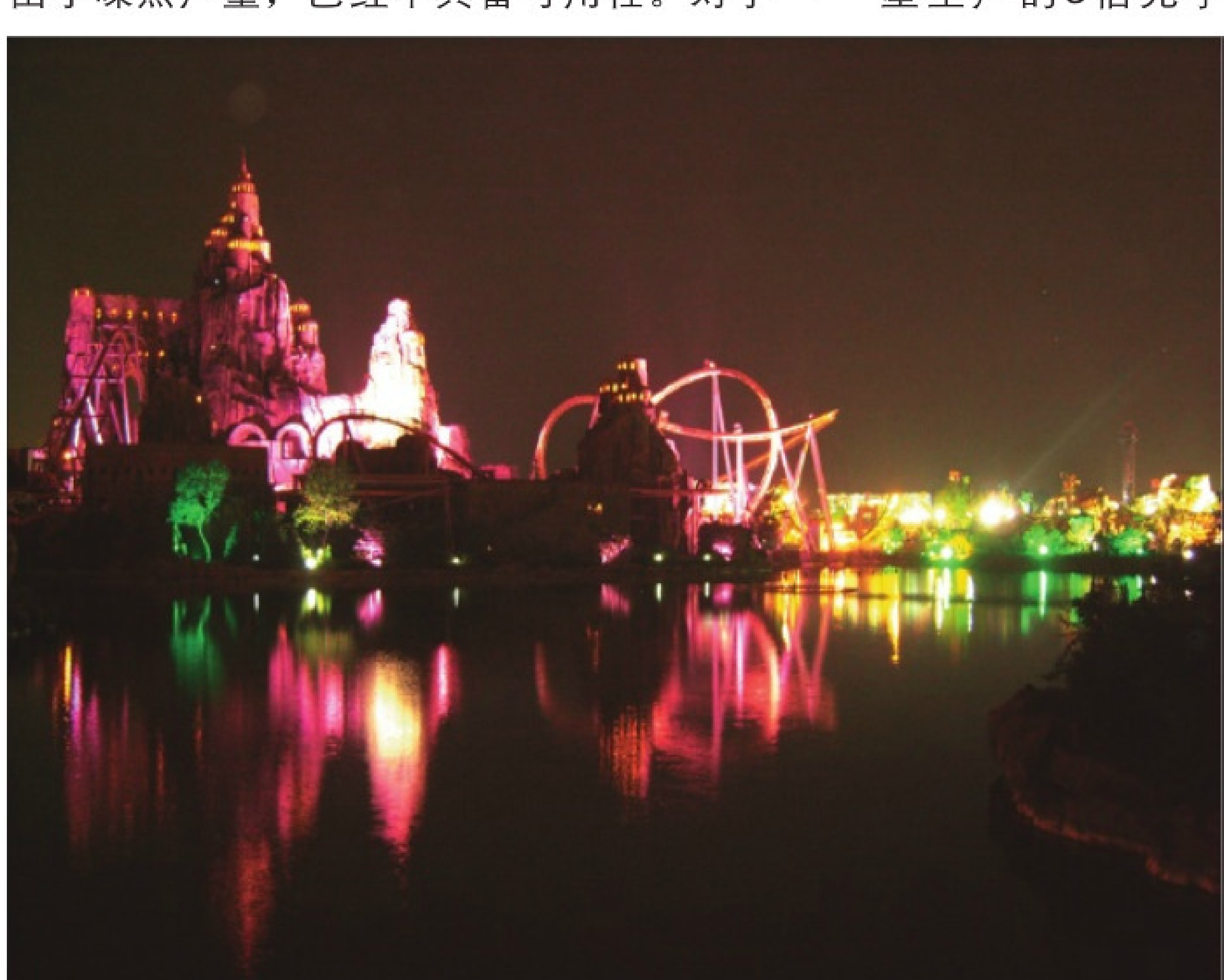
镜头方面，E1000出乎意料地没有采用宾得的产品，根据我们从厂家了解到的信息，E1000的设计者认为宾得独特的超薄SMC镜头更适合卡片式相机，因此为这款产品选择三星生产的3倍光学变焦镜头。这枚镜头的135等效焦距为35～105mm，最大光圈f2.8～5.1，拥有超级多层防眩光镀膜技术，效果等同于宾得SMC镀膜技术。



来自三星的3倍光学变焦镜头



分辨率样张，机内锐化关闭，最大光圈，红线处为其极限分辨率（左为广角端，右为长焦端）


夜景样张，夜景模式拍摄，ISO 400，对于这个级别的相机而言，噪点控制令人满意

测试中这枚镜头的表现良好，变焦顺畅，只是噪声略大；广角端畸变控制较好，对色散的控制也较好，只有轻微的紫边。得益于较好的镜头素质和高像素的感光元件，E1000在分辨率测试中的表现非常出色，纵向分辨率略高于横向，长焦端分辨率下降少，与广角端成绩很接近，画面边缘分辨率下降也不多。E1000的自动白平衡表现准确，整体色彩呈现较高的饱和度，在光线较好的情况下，大部分照片不需要刻意地修饰色彩。


风景样张，光圈优先模式广角端拍摄，ISO 50，1/260秒，f7.1，色彩饱和鲜艳，画面锐利细节较好

四、其他

除了优秀的成像质量和精良的制作工艺，E1000在其他方面也有值得称道的表现：比如电池舱盖虽然是塑料材质，但是出色的表面处理工艺使其具有和机身几乎一致的金属味道，触感也几可乱真；小巧闪光灯看似不起眼，但其输出功率和覆盖范围均能满足日常拍摄的需求；设置为200万像素时，E1000能以每秒12张速度进行连续拍摄，是用来制作个性化论坛头像或者QQ表情的好工具。可以说这是一款充满使用乐趣的产品。


机身上的螺孔规格有误，希望只是个体问题

但任何一款精心设计的产品在细节上，总有令人赞叹的地方，也难免会有些疏漏之处。E1000身上依然有一些令人扼腕的缺憾：三脚架快装板的螺丝无法完全拧入机身的螺孔内，这让三脚架几乎无法使用；镜头的光圈只有f2.8和5.1（广角端）或f5.1和13.0（长焦端）4档可调节，降低了手动功能的实用性；10cm的最近对焦距离导致微距能力平平。



虽然还存在一些小问题，好在瑕不掩瑜，总体来看明基E1000是一款优秀的消费类数码相机。外观出众且功能全面，成像质量令人满意，甚至比许多日系同类产品还要好。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



时尚个性的选择
——惠普Compaq V3511TU笔记本电脑



■ 晶合实验室 壹分

厂商：惠普（HP） 上市状态：已上市
售价：7500元 咨询电话：800-820-2255
附件：电源适配器、软件光盘、说明书等
推荐：对产品外观要求较高的用户

惠普Compaq V3511TU源自较早的V3000系列，即使采用了新的外观工艺和顶盖设计，仍然能够看出不少相似之处。作为新一代产品，最显著的变化就是顶盖的“Compaq”标志改为一个艺术化的“Q”字符，显得比过去更加活泼和时尚。第2代的“膜内漾印技术”使其顶盖具有类似钢琴漆的抛光效果，耐磨性得到增强，漆面下方的条形纹饰图案更加美观。不过光滑的表面也容易留下指纹。


新的顶盖设计

V3511TU的顶盖为无锁具设计，阻尼较强，用户需向上用力才可打开。左右掌托表面采用和顶盖类似的处理工艺，并拥有同样的底纹，不仅保证了外观设计的统一性，而且触感较好。这款产品的键盘采用独特的镶嵌式安装，美观大方，按键手感较好，键面宽大且间距适中，支撑也很牢固，只是键程略短，部分用户可能需要适应一段时间。触摸板设计精致，具有滚屏功能，使用中反应灵敏定位准确，左右按键具有一定的金属质感。键盘上方的快捷键采用触摸式按键，功能设计与V3000系列产品完全相同，由Compaq DVD Play、静音和音量调节组成。扬声器依旧采用奥特蓝星的产品，音质较好且音量充沛。

这款产品采用14英寸镜面宽屏，分辨率为1280×800，显示屏边框同样采用镜面工艺处理，虽然关闭显示屏时很好看，但正常使用中有时会受到反光的干扰。屏幕的显示效果较好，色彩较艳丽，水平可视角度接近160°，亮度均匀。屏幕上方设有两个麦克风。

作为一款中端主流机型，V3511TU的接口设计中规中矩。正面左右两侧分别是无线网络开关以及麦克风和耳机接口；右侧依次是DVD刻录机和2个USB 2.0接口，电话线和电源适配器接口，在靠近屏幕转轴的地方还设有笔记本电脑锁孔；主要的接口都集中在机身左侧，分别为S-Video接口、VGA接口、笔记本电脑扩展接口、千兆网卡接口、USB接口、IEEE 1394接口、5合1多功能读卡器、ExpressCard插槽。总体来看接口分布较合理，只是USB接口数量略少，且右侧USB接口位于光驱后方，在外接鼠标等设备时使用光驱可能会有所不便。这款产品的散热设计较好，底部处理器、内存、硬盘对应位置有进风口，排风口则在机身后部右侧。使用中发热部位也主要集中在右侧键盘和掌托以及产品底部。键盘和掌托的温度控制较好，对舒适度影响较小，但底部温度上升较快，不适合放在膝上使用。


精致的触摸板


大部分接口都集中在机身左侧

V3511TU基于完整的“迅驰4”平台设计，采用Core 2 Duo T7100（1.86GHz）处理器，集成GMA X3100显示核心，配合1GB DDR2 667内存和富士通5400r/min 120GB硬盘，支持802.11a/b/g无线网络。在性能测试中整体表现无突出亮点，由于显示核心的限制，这款产品的游戏性能一般，难以满足主流3D游戏和大型网络游戏的需求。

惠普Compaq V3511TU测试成绩

项目	设置/子项目	成绩
PCMark05	总分	3660
	处理器	4706
	内存	4035
	显卡	1591
	硬盘	3607
3DMark 05	1024×768	873
DOOM3	1024×768	8fps
Half-Life2	1024×768	18fps

配置参数表

处理器	Intel Core 2 Duo T7100（1.86GHz）
缓存	2MB L2 Cache
前端总线	667MHz FSB
主芯片组	Intel 965PM+ICH8M
内存	1GB DDR2 667MHz（最大可扩充至4GB）
显卡	Intel GMA X3100
显存	共享系统内存最大可达384MB
显示器	1280×800 WXGA14 英寸宽屏
硬盘	富士通5400r/min 120GB（SATA接口）
光驱	DVDRW
无线网络	Intel 3945ABG
网络	千兆网卡
电池	10.2v/47Wh锂电池
重量	2.45kg
预装系统	Windows Vista Home Basic简体中文版



V3511TU拥有完整的“迅驰4”平台，可以兼顾学习、办公应用的方方面面，强大的处理器也能够满足高清视频应用的要求；只是3D性能较弱，不适合游戏玩家。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

让iPod走近街头
——两款奥特蓝星iPod专用音箱

■ 晶合实验室 cOMMANDO

厂商： 奥特蓝星（Altec Lansing） **上市状态：** 已上市
售价： 1599元（iM9）/1199元（iM500）
咨询电话： 020-82525085 **附件：** 电源线、便携宝、说明书等
推荐： 高端用户和iPod发烧友

我早就觉得，iPod是个很有趣的东西。不说别的，单说那些时装品牌出的比它本身贵好几倍的皮套就挺让人开眼界。除了皮套以外，iPod还有好些有趣又有用的配件，比如音箱。除了Bose、JBL这种相当有名的牌子，我估计全球至少有上百个厂家正攒着劲为iPod设计音箱呢。这次送测的两款奥特蓝星音箱就是如此。说起来美国奥特蓝星的名头可不小，厂家成立于1941年，可算是美国最出名的多媒体音响系统生产厂家，通过与苹果公司的合作，它推出了inMation系列iPod专用音箱。

美式风情——inMation iM9

首先测试的是奥特蓝星的iM9。这款音箱的设计很有意思，方方正正，看着挺厚实，美国风味十足。音箱的中间有个能弹出的卡座，通过包装里配的适配器可以配合所有iPod和iPod nano使用（可惜，iPod shuffle和iPhone不行）。


类似磁带机的卡座

iM9乍一看上去颇类似早年间的磁带收录机，采用了底座＋扬声器的合体设计。老实说，它的外观让我想起了老电影里那些扛着双喇叭收录机一边放音乐一边在大街上走的音乐青年。iM9可以使用AC电源适配器和干电池供电方式，并且机身采用防水设计。值得一提的是电源适配器拥有多标准插头，可以适应全世界主要国家和地区的电源标准。很显然，这款产品估计考虑到了这一点——如果日后我在街上看到有个人拿着这玩意走来走去，我是不会惊讶的。

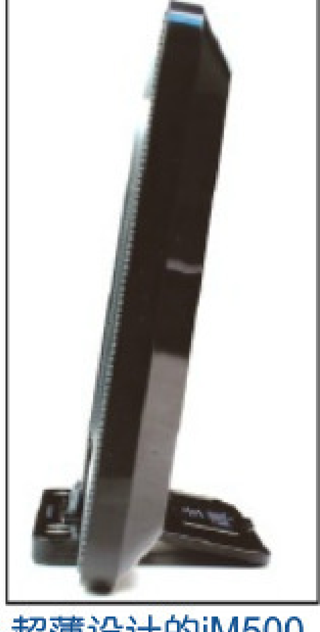


可以适应各种不同标准的电源适配器插头

iM9的操作设计得非常简单，主要操控按键集中在产品顶部，全部采用触摸式设计，触摸面积很大且手感较好。除了常见的播放/停止、快进/倒退之外，在中间还设计了一个类似录音机的弹出键，可以像录音机那样将卡座中的iPod弹出，不仅方便而且有趣。背面的接口也相当齐全，除了电源插口（可帮助iPod充电）之外，还有音频输入、视频输出等功能。也就是说，除了iPod之外，iM9还可以通过3.5mm标准立体声插口同其他音源连接，也可以将iPod中的视频输出到显示设备。另外厂家还在包装里附赠了一个双肩背包。


操控按键集中在顶部

从音箱本身音质来讲，声音可以用中规中矩来形容。在试听过程中，我感觉iM9的低音与同类产品相比很出色，中音和高音部分也在平均水准之上。人声的表现相当优秀，比较温润。总体来说，iM9还是对得起其价格的。


超薄设计的iM500

轻巧便携——inMation iM500

从个头上来讲，iM500比iM9小了不少，明显更加强调便携性，体积只有215mm×17mm×128mm，和一本杂志差不多，重量约340g。当然，这种便携的音箱谈不上什么音质（考虑到使用环境，再好的音质可能也是白费），从试用感觉上看，这款音箱的声音谈不上“相当好”，也绝对不能算差。不过值得一提的是，这个小家伙的音量很大，而且直到音量最高时仍然没有破音，想来在环境嘈杂的场所下也能引起旁人的注意。没错，对于这种便携小音箱来说，我认为这点相当关键。

总体而言，这两款产品针对的是两种截然不同的使用环境。对于欧美消费者来说，为iPod配备这样的音箱并不算贵，但对于我们而言，是否要给自己的iPod配上这玩意就要仔细考虑一下了。当然，如果你觉得掏出一千多元人民币不算什么大负担，而且又懒得把音频线接到PC音箱或者觉得有这么个东西很酷，奥特蓝星的产品一定不会让你失望。



这两款产品对于国内用户而言，虽然性能和设计在同类产品中都不错，但显得性价比一般。不过我还是将它推荐给那些iPod发烧友以及需要带着音箱到处走的人——比如街舞爱好者——对这些人而言它们真的很方便。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆



家庭荧幕



——LG L225WT液晶显示器

■ 晶合实验室 壹分

厂商：LG　　上市状态：已上市
售价：2499元　　咨询电话：800-810-5059
附件：电源适配器、数据线、说明书等
推荐：喜爱高清视频欣赏的用户

L225WT是应用了LG 5000：1“锐比（DFC）技术”的22英寸宽屏液晶显示器，窄边框设计使它看上去要比实际尺寸更大、更薄，整体来看外观设计比较接近较早的L226WT，但在许多细节之处有了新的变化。这款产品通体采用沉稳的黑色调，正面边框和侧面散热位置的表面为亚光处理，具有一定专业风范；底座和显示器背面则采用类似“钢琴漆”的高抛光处理，光可鉴人，又流露出一丝艺术气息；支架的背面有束线环，方便用户整理线缆。


窄边框设计

这款产品的控制按键集中在屏幕底部边框的右侧，采用轻触式按键，段落清晰，手感较好。按键分布和OSD菜单沿用LG一贯的设计思路，简洁直观，“f—ENGINE”功能可让用户在“正常”“游戏”“文本”“视频”4种模式之间快速切换。蓝色的电源指示灯被设计为直角箭头状，放在边框的右下角，改善了液晶显示器设计正面过于呆板的问题。

机身线条简洁

这款产品采用奇美生产的22英寸TN面板，分辨率为1680×1050，拥有16.7M色彩和5ms响应时间，水平/垂直可视角度接近170°，亮度达300cd/m²，除了引人注目的5000：1高对比度（DFC），还支持HDCP解密。仅从硬件指标上看，是一款适合游戏和高清视频播放的产品，尤其HDCP解密功能对高清视频爱好者而言是非常实用的。

L225WT拥有D-Sub+DVI双接口，我们采用DVI接口连接，色温设为6500K，利用DisplayMate软件将显示器调整到最佳状态后开始测试。实际测试中这款产品的性能表现令人满意，色纯度较高，色彩鲜艳通透，画面细腻逼真，在使用TN面板的同类产品中相对较好L225WT的屏幕可视角度宽广，表现接近标称值；得益于5000：1的高对比度，在游戏和视频播放中对暗部细节和高光部分的表现都不错，相对而言暗部细节的还原能力更好一些，不过5ms的响应速度在回放一些高速运动的画面时还是出现了轻微的拖影。在全黑背景下底边有轻微漏光，白背景和三原色下亮度比同类产品明显要高，但比较均匀并不很刺眼，暗角也不明显。


支架上的束线环


控制按键集中在屏幕底部边框的右侧

这款产品的整体色阶过渡较为平滑，色阶分层并不明显，基本达到自然过渡的标准。但是高光部分表现一般，在表现对显示器要求较高的图片时，高光部分有一定细节损失。DisplayMate的“黑标准调整”（范围1～64，越黑的灰块值越低）隐约可见第1级的灰块，而DisplayX的256级灰阶（1～256）能看到第2～3级，暗部表现很出色。

L225WT主要指标	
最大分辨率	1680×1050
点距	0.282mm
亮度	300cd/m²
对比度	DFC 5000：1
可视角度	170° /170° （水平/垂直）
响应时间	5ms
色彩	16.7M
安规认证	TCO'03



LG L225WT是一款不错的22英寸宽屏液晶显示器，画面表现优秀，虽然有轻微的拖影，但并不影响使用，适合游戏和高清视频爱好者。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

经典重现——卡巴斯基互联网安全套装7.0

■ 晶合实验室 Mu



厂商：	卡巴斯基（天津）科技有限公司
上市状态：	已上市 售价：128元/（含一年更新服务）
咨询电话：	010-58612570 附件：简明安装指南
推荐：	一般电脑用户

与电脑病毒的斗争从第一种电脑病毒出现后就从未停止过，目前看来病毒在时间和空间上仍然占有优势。另一方面，病毒越来越向为制作者获得利益的方向发展，而对于其他电脑用户的危害也越来越大，这时也就越加体现了反病毒软件的价值。

卡巴斯基作为国际著名的品牌，一直为广大的电脑用户所熟悉。目前不少反病毒软件都包含了卡巴斯基实验室的引擎技术和病毒库资料，这些都是对其技术实力的肯定，而现最新的卡巴斯基互联网安全套装7.0已在我国大陆市场销售。

卡巴斯基互联网安全套装包括反病毒软件及网络防火墙。反病毒软件提供了常规的文件、邮件、Web防病毒和隐私控制，以及新的主动防御功能。主动防御与其他反病毒软件稍有不同，在使用上有点类似于网络防火墙，功能上不但细化了分类，而且强化了监控能力，同时提供注册表保护。主动防御可监视并阻止系统程序的所有活动，甚至阻止它们被其他程序改动，此外还加入了DLL文件的监控。而使用DLL文件作主体是目前木马常用的伎俩，这些功能能有效发现和防止病毒和木马植入系统，并可减少被感染后受到的损害。不过一直以来安全性和易用性都是相互矛盾的，这个主动防御的监控虽然使得安全性有极大提高，但每次程序连接网络弹出的提醒也让用户觉得麻烦，虽然程序提供信任程序功能，常用程序只需确认一次即可，不过还是显得繁琐，而且判断一个程序是否为恶意也要求用户具有一定经验。好在卡巴斯基默认系统程序和带有微软签名的程序及DLL文件允许执行，大大节省了用户的操作。一般用户如果对安全性要求不高，那么关闭这个主动防御功能，使用普通的病毒监控和扫描就可以了。当然，对安全性要求较高的用户，比如网游玩家、网上银行用户等，稍微复杂的安全设定还是有必要的。

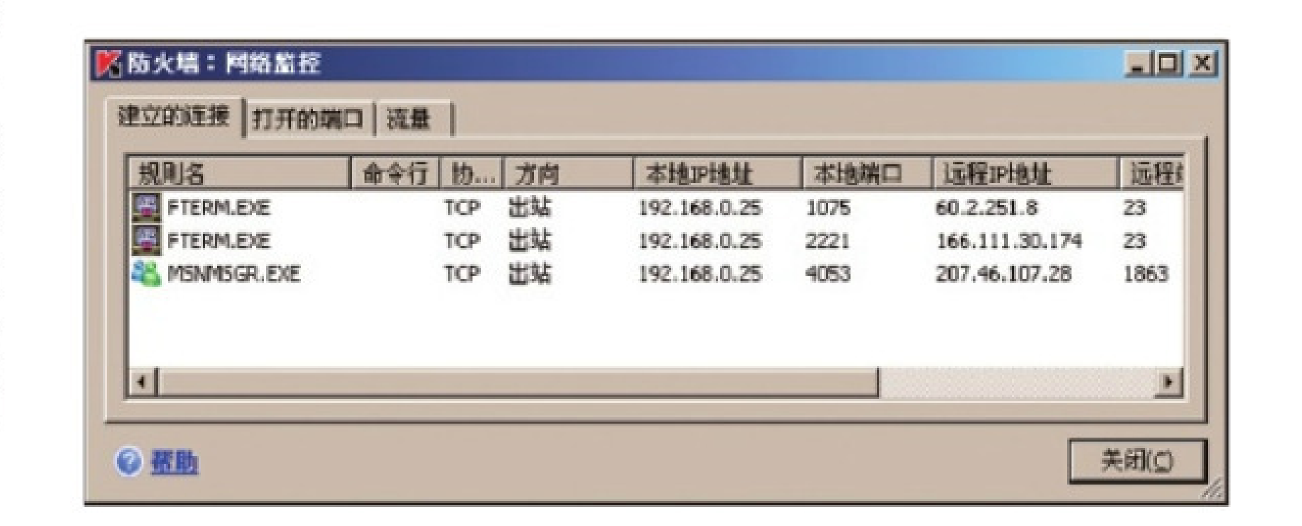


反病毒程序提供了多种扫描方式和强度，特别是病毒多发地点的关键区域、启动对象及Rootkit的专门扫描按钮，还可在设置里调整各备选区域扫描的3级强度。隐私控制包括保护私人数据及反钓鱼等目前安全类软件普遍具有的功能。



安全套装自带的防火墙比一般的个人专用防火墙还要强大，除了一般的程序网络控制外，还提供入侵检测阻止、广告拦截等功能。最特别的是提供详细的网络状况数据，包括当前联网程序、打开的端口及流量分析，有经验的用户能从这些信息分析是否有潜伏的木马病毒。对于所有的加密连接，卡巴斯基还会专门提示，这些加密连接一般都是连接到网银账户，及时通知用户，以免用户在不知情的情况下被隐蔽的程序登入账户转移资金。

安全套装还提供了家长控制功能，不过只是针对网络访问站点等的控制，功能比较简单。如果与Windows自带的家长控制一起使用，效果会更好。





卡巴斯基的反病毒功能得到了用户的一致好评，新版的各项功能也非常强大，部分功能已经超出安全软件的范畴，而且软件对于系统的监控也非常全面，用户使用得当的话能发挥很大功用。因此从安全性上讲，此套装有很好的效果。另一方面，要达到良好效果，要求用户具有一定经验和较复杂的设定。一般用户关闭掉高级功能，仅使用防病毒和防火墙，可在安全和易用性间取得平衡。



高科技的江湖恩怨

——英特尔与AMD的处理器之争

■ 本刊记者 冰河 壹分

有人的地方，就有江湖。即使是外国人。

即使他们是搞高科技的。

2007年9月17日，英特尔中国大区总经理杨叙公开回应了其主要竞争对手，AMD全球高级副总裁兼CTO菲尔·海斯特（Phil Hester）在新品发布会上针对英特尔四核处理器上的三大质疑，强调用事实说话，“是骡子是马拉出来遛遛”，言语中充满了浓浓的火药味。

这不是第一次，也绝不会是最后一次。两家全球顶级PC芯片生产商巨头的斗争，几乎贯穿了中国互联网行业兴起之后的历史。尽管这两家企业并不是仅有的从事处理器研发的企业，诸如Zilog、IBM、摩托罗拉、威盛等其他企业同样对处理器技术的发展作出了巨大的贡献，但对于中国消费者来说，提起CPU，几乎就意味着英特尔与AMD的对抗。从产品研发的直接对抗，到下游支持企业的阵营争夺，再到场外的法律诉讼……虽然间或也有威盛“中国芯”C7-M处理器之类介入其中的争夺，但即使在最鼎盛的时期，C7-M芯片也不过拿到3%左右的市场份额。随着芯片制程生产工艺的进步，最终技术研发的成本和惨淡的市场接受度让威盛放弃了这一领域的竞争。对自上世纪90年代中后期开始的中国处理器市场来说，竞争的主旋律始终是英特尔对抗AMD。

英特尔与AMD的斗争虽然自始至终都非常激烈，但在大多数时间里，双方的斗争还是表现在技术和研发的对抗，如不断提高电路的集成度、提升芯片主频、加大二级缓存容量、降低功耗等，技术进步始终是双方在市场上重点推广的焦点。虽然双方同样多次在法庭上打得不亦乐乎，但这种“只图个嘴上痛快”的斗争方式还是比较鲜见。不过自2003年后，当AMD率先进入64位处理器时代，多核芯片处理器投入市场竞争之后，双方的竞争就不仅仅局限在技术和市场的争夺。特别是当AMD斥资60多亿美元，并购全球两大图形芯片处理器厂商之一的ATI，彻底打破市场和技术竞争的原有态势之后，双方高层主管在不同场合越来越多地进行嘴上的对抗，不加掩饰的指责对方在技术和市场上的缺陷和过失。这种“嘴上风暴”也许不能对实际的市场竞争态势造成多大影响，毕竟这是个性价比决定一切的年代。但公开骂战这种有悖于常规商业竞争道德的行为，还是让围观者有些惊异。特别是这种行为发生在一向以严谨和绅士著称的两家外资企业之间，就更让人瞠目结舌了。其实马克思早已用一段简洁的话描述了这种市场收益率高低决定资本投入者行为的现象，我们现在所看到的，不过是历史又一次的重演而已。

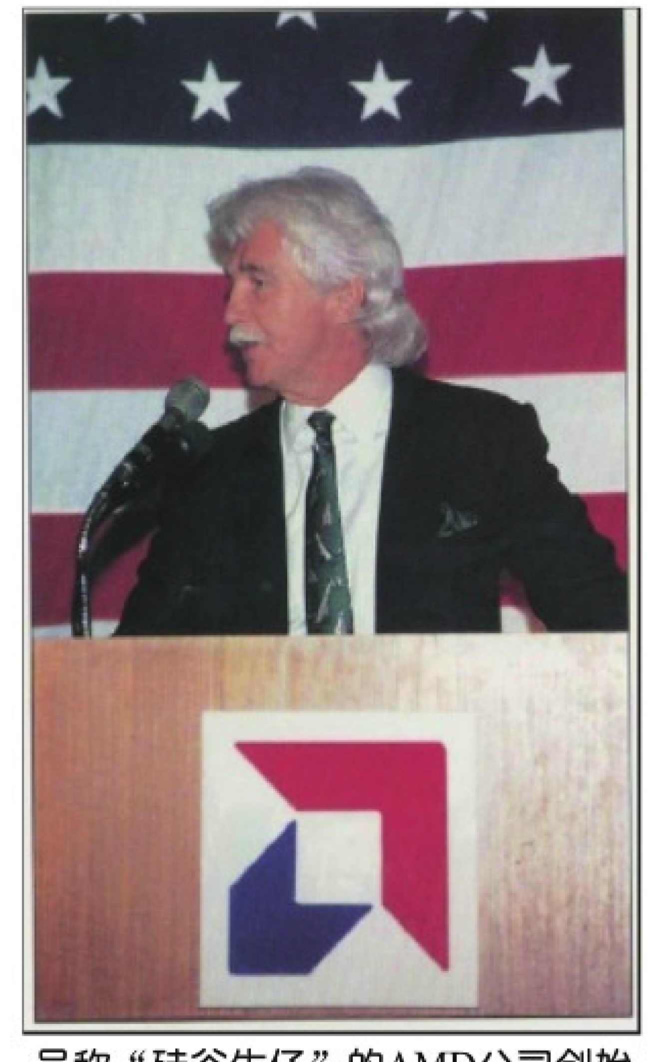
那么，英特尔与AMD的竞争究竟经历了怎样的一个过程，如今又到了怎样的一个地步呢，我们不妨追根溯源，从头看起。

1.对抗的历史渊源


英特尔公司的三位创始人摩尔、诺宜斯、格鲁夫

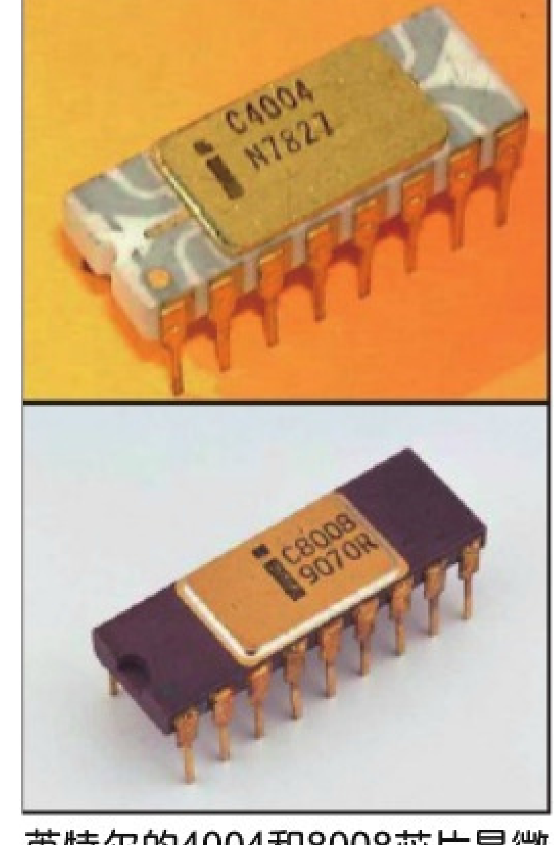
提到英特尔公司，对于普通大众来说恐怕首先想到的就是它的当家产品微处理器（Microprocessor）。但其实英特尔最早赖以发家的产品却不是微处理器，而是跟今天Hynix一样的内存芯片，正是这些内存芯片为日后无往不利打下坚实的基础。在英特尔创始之初，其技术人员在研究中发现：当电子在集成电路块的细微部位上出现或消失时，可将若干比特（bit，资料的最小计量单位）信息非常廉价地储存在微型集成电路硅片上，他们首先将这种发现应用在商业上。1969年的春天，在公司成立1周年以后，英特尔公司生产了第一批产品，即双极处理64比特存储芯片。不久，公司又推出256比特的MOS存储器芯片。一个小小的Intel公司，以它两种新产品的问世打入了整个计算机存储器市场，奠定了后来飞黄腾达的基础。

不过在此之前，英特尔的创始人们为了产品研发的战略方向可是犹豫了很久。因为最初这个领域基本不存在什么竞争，加上早期电子产品市场规模不大，因此一直过着衣食无忧的日子。可随着市场规模的逐渐扩大，处理器在电子科技领域中的核心地位日益突出，日本企业如日立、NEC和东芝等企业逐渐介入到这个市场。虽然在技术上还能保持优势，但身处美国的英特尔感觉到无论如何都没办法将生产成本压得比日本人低，那个时候还不存在“全球化”这样一个概念，本地研发、外地代工生产的思路还不能被普遍接受，这时英特尔就面临着方向的抉择：是继续还是放弃？最终英特尔决定保持技术上的优势，将眼光转向了更加高端，同时还没受到广泛注意的个人PC微处理器。只是十几年之后，同样的烦恼也降临到日本人头上，韩国公司如现代，在成本上的优势逼迫日本公司也在寻找新的出路。当然日本人的烦恼与本文无关，就此略过。


号称“硅谷牛仔”的AMD公司创始人杰里·桑德斯

在明确英特尔市场转向的问题之前，不妨看看为什么英特尔会给自己起名叫“Intel”，这个名字来自于英特尔创始人之一的戈登·摩尔，他认为一个好的名字永远不要超过5个字符，否则不但不响亮，更让人难以记住。摩尔、诺宜斯、格鲁夫这3个“伙伴”于1968年离开硅谷的“传奇”仙童公司之后，一起开创事业，筹建一家属于自已的公司，三人一致认为最有发展潜力的半导体市场是计算机存储器芯片市场。吸引他们的另一个原因是这一市场几乎完全依赖于高新技术，可以尽可能地在一个芯片上放最多的电路，谁的产品集成度高，谁就能成为这一行业的领袖。事实上这个思想至今仍在决定处理器市场的竞争发展。基于此思路，摩尔为新公司命名为：Intel，这个名字由“集成/电子（Integrated Electronics）”两个英文单词组合而成，象征新公司将在集成电路市场上获得腾飞。也许是借助了这个名字的好运气，英特尔果然从创始至今一路领先。

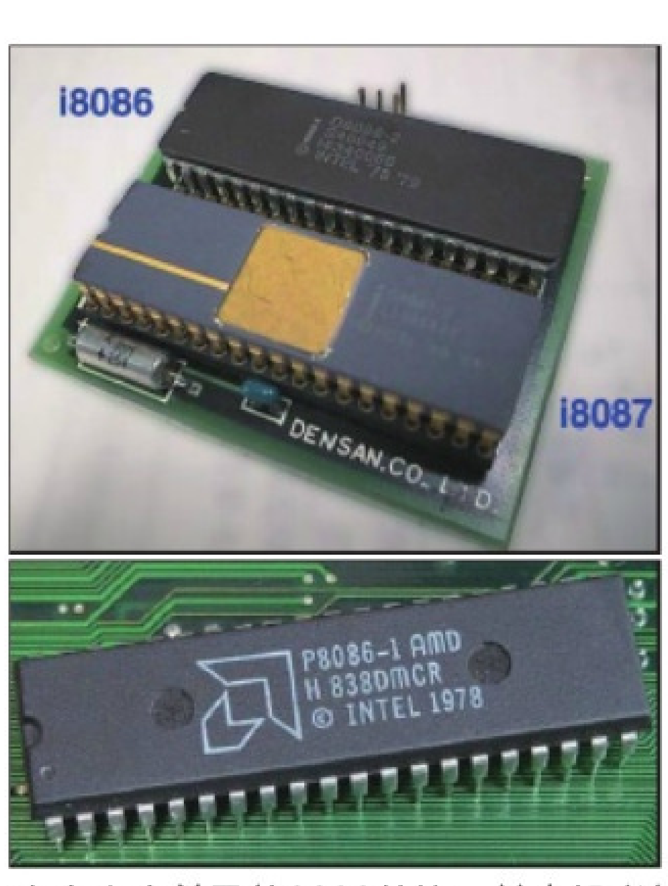
英特尔公司之初虽然将研究发展重点放在半导体存储器上，但仍然很重视其他公司的创新思路并与之合作，为其产品从事配套的具体应用设计。当时有日本企业要求英特尔为其桌面计算机专门设计一些芯片，在共同研究过程中，研究主管霍夫有了新的设想：对于集成电路，能否在外部软件的操纵下以简单指令进行复杂的工作呢？可不可以将这个计算机上的所有逻辑集成到一个芯片上并在上面编制简单通用的程序呢——这就是第一台微处理器的原理。在同事的帮助及公司支持下，霍夫于1971年完成了这种后来被称为4004的运算芯片，它只集成了2300个晶体管，4位字长（字长指运算器支持参与运算的机器在2进制数计算条件下的位数，字长较长的CPU的运算能力较强。4004的字长仅为4位，随后微处理器字长增加为8位、16位，80386以后的X86系列CPU均采用了32位字长，而安腾处理器是64位字长的。字长大小是CPU断代的重要特征，所以多年以后当AMD率先推出64位处理器时才会引起如此轰动），4004工作频率为1MHz，在当时已经是非常了不起的成就。随后霍夫继续完善4004芯片，最终成功将整个中心处理器的信息集成在一个芯片上，结果导致了第一台真正的微处理器8008问世。1974年EdRoberts用8080作为核心制造了第一台Altair8800个人计算机，从此在电子产业引发轰动效应，各界媒体也纷纷报道此事。随后



英特尔的4004和8008芯片是微处理器时代的开端

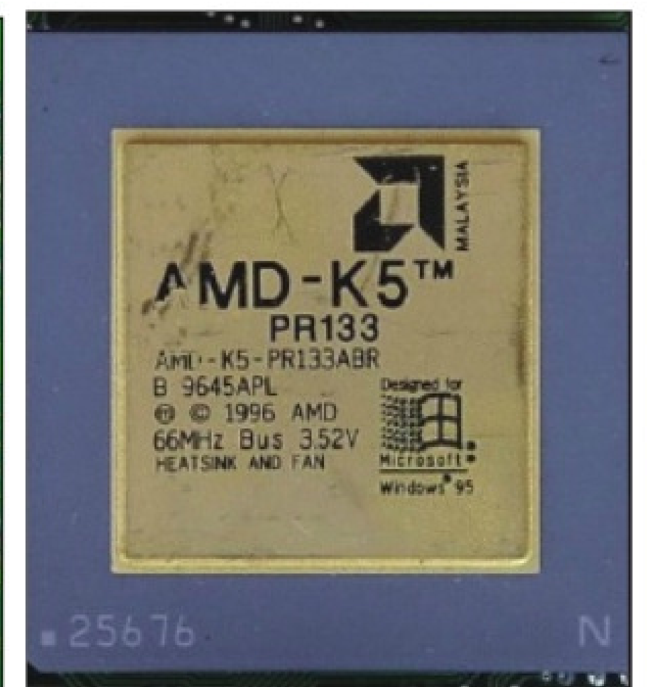


摩托罗拉在微处理器芯片上的研发直接导致了另一派PC——苹果机的诞生



走向大众普及的8086芯片，其中相当的数量是由AMD公司代工生产









"奔腾时代"前后的AMD产品线，可以注意到在"386"产品之前AMD和英特尔的商标还一同出现，但"386"之后的AM386DX就是AMD的独立产品了

Intel、摩托罗拉和Zilog又相继推出Intel 8085、MC6800、Z80等字长为8位的微处理器。这些微处理器集成约90 000个晶体管，开始代替电子逻辑器件，被应用于各种应用电路和设备之中。而摩托罗拉的6800系列在后来则成就了以苹果电脑为代表的另外一派PC。

在英特尔推出奠定PC处理器芯片基础的8008时，AMD就已经开始介入到了这一领域当中。不过在当时它和英特尔还是合作的关系——它是英特尔产品的加工商，8008芯片就有相当大的比例来自于AMD的制造工厂。事实上AMD公司从创始之初就与英特尔有渊源，其创始人杰里·桑德斯同样出身于仙童。AMD创办初期，主要为其他公司设计、制造产品，AMD标榜自己的产品拥有"更优胜的参数表现"。为保证产品品质，AMD对所有产品均按照严格的军方标准进行生产及测试，并且不会为此向客户加收任何费用。由于与英特尔高层的亲密关系，AMD接触到了尚未完全成型的微处理器产业，开始为英特尔代工生产微处理器。在与英特尔的合作中，AMD很快察觉到微处理器行业所蕴涵的巨大潜力，但由于在技术、资金和知识产权方面的限制，AMD一直只能蛰伏在英特尔背后，扮演合作者的角色。从第一代的8008、8080、8086、8088，到第二代的80286，AMD与英特尔的合作为它带来了巨大的商业利润，自1969年创业的十多年后，他们得到了2000%的回报。不过AMD的野心远远不止于此，它通过为英特尔代工，逐渐扩大自己在IT行业的影响，并暗地里拉拢了很多与英特尔处在不同领域但都互有竞争的大型厂商，如IBM、通讯芯片业的霸主摩托罗拉。通过向不同产业芯片代工的延伸，AMD利用业务多元化掩盖了其日益庞大的野心。此外，当时的产业规模和制造成本问题也困扰着AMD，使得它不敢公开大举进军微处理器芯片的研发制造。为此AMD逐步转型，将代工制造业务逐渐分散到亚太、拉美等地区，扮演了代工行业大型分包商的角色。在亚太区域，AMD与台积电、联电等中国台湾省IT代工企业的合作就成功重塑了自己在CPU代工链管理方面的核心竞争能力，再加上一定的产品设计能力，AMD的产业地位从后台逐渐走向前台。1985年英特尔推出80386芯片之际，AMD公司也开始加入CPU的研制生产，1991年，AMD正式推出了它独立研制的386处理器AM386，打破了英特尔公司在PC微处理器上的垄断地位。新产品价格比Intel更低，并在市场上同样以"386"为命名。而1989年英特尔推出80486芯片后，AMD依样画葫芦，同样推出了命名为"486"的芯片，而且处理器频率更高，价格更便宜，一举占据了不小的市场份额。

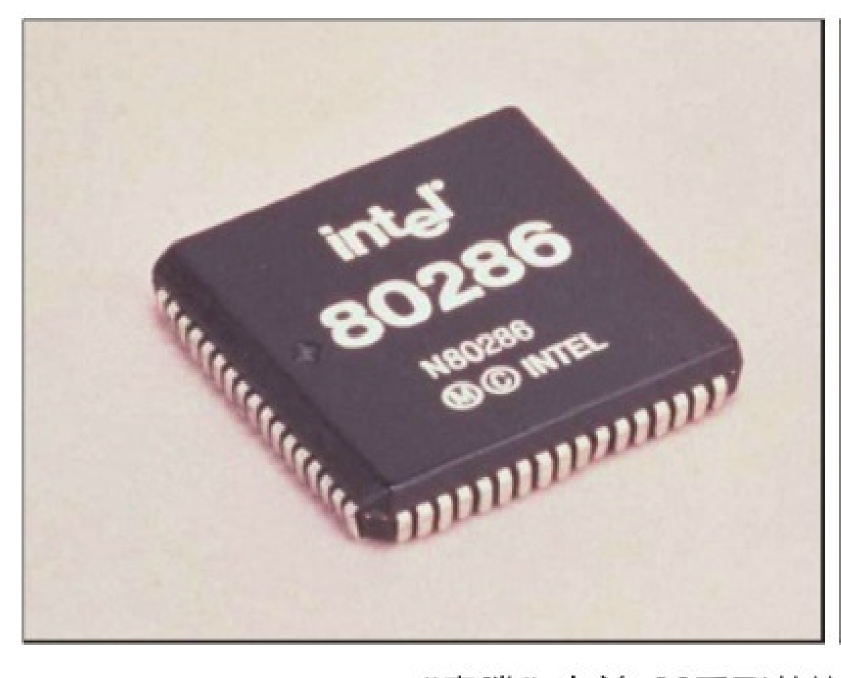
其实英特尔对AMD的野心早有察觉，但鉴于双方深厚的渊源，以及考虑英特尔和AMD的实力对比，英特尔并不把AMD当作一个够资格的竞争对手。不过面对AMD的步步进逼，英特尔取消了一贯以来用代号为产品命名并进行市场推广的策略，在80586芯片进入市场时，为其命名"Pentium"，就是著名的"奔腾"。同时配合奔腾芯片推出了"Intel Inside"策略，从此将代工厂商挡在了英特尔品牌大门之外。这不仅意味着英特尔企图明确市场品牌，更表示AMD不能再靠仿制谋生，背水一战的AMD别无选择。早在1989年桑德斯就逐渐开始将整个公司的业务重心转移到芯片研发市场，在386和486产品获得市场成功后，面对英特尔的警告，AMD迎头而上，于1995年推出了自己的新产品K5系列，明确以自己的产品品牌出现，双雄对峙至此形成。

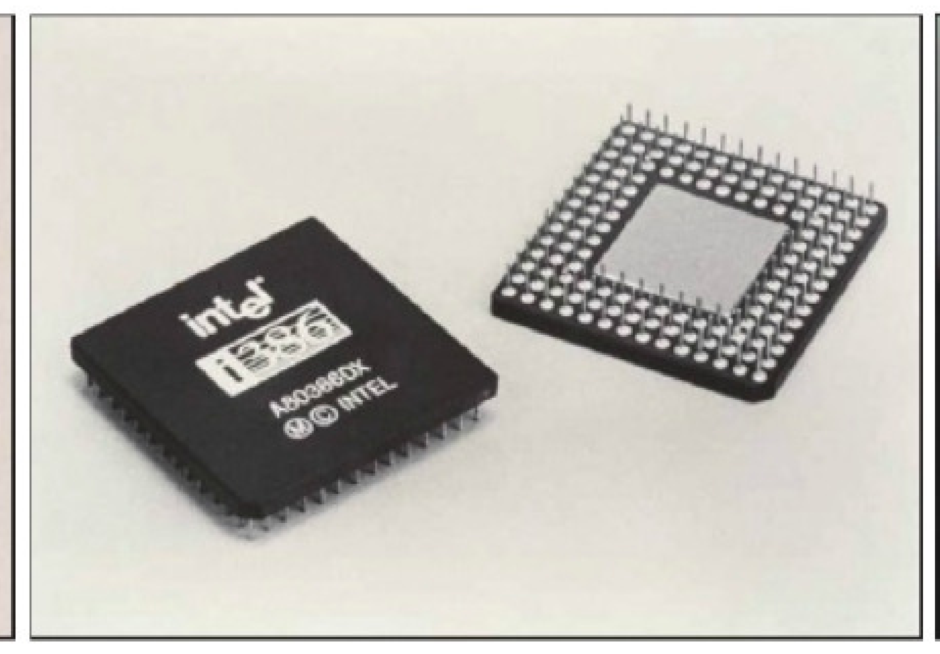
其实在彻底形成品牌和产品对垒之前，英特尔和AMD在合作中就逐渐出现了裂痕。两家公司的第一次激烈交锋出现在20世纪80年代初期。当时，PC的缔造者IBM选用了英特尔的x86芯片，为了避免过分依赖英特尔，IBM要求英特尔帮助寻找另外一家供应商，于是AMD成了英特尔合作的伙伴。1982年，两家公司签署了技术交换协议，英特尔同意AMD有权使用自己开发的"286"芯片技术，由此，AMD成了IBM的第2家供应商。但在1984年，英特尔背着AMD单独提供386芯片，此举被AMD认为是背信弃义，并于1987年对英特尔提起法律诉讼。这是两家公司的首度法庭遭遇战，此事被外界称为"386争端"。在"386争端"还未结束的1991年，AMD对英特尔提起反垄断诉讼，称英特尔通过非法行为保护及维持其垄断地位，这是AMD首次认定对方涉嫌垄断。1995年，法庭裁定英特尔在合同执行上确有不当，英特尔和AMD在1995年达成了庭外和解，而且协议规定，在2010年前，英特尔都不能对它动用法律武器，这相当于规定了英特尔在这个问题上只能挨打不能还手。虽然在产品和技术上英特尔能保持领先的压力，但AMD在场外的动作消耗了英特尔大量的精力。1995年后，AMD又先后向英特尔发出了3次强有力的挑战，其中让人印象最深刻的是AMD向欧盟控诉英特尔的不正当竞争行为，这是AMD首度将战火引向美国之外，至今欧盟仍在取证调查。

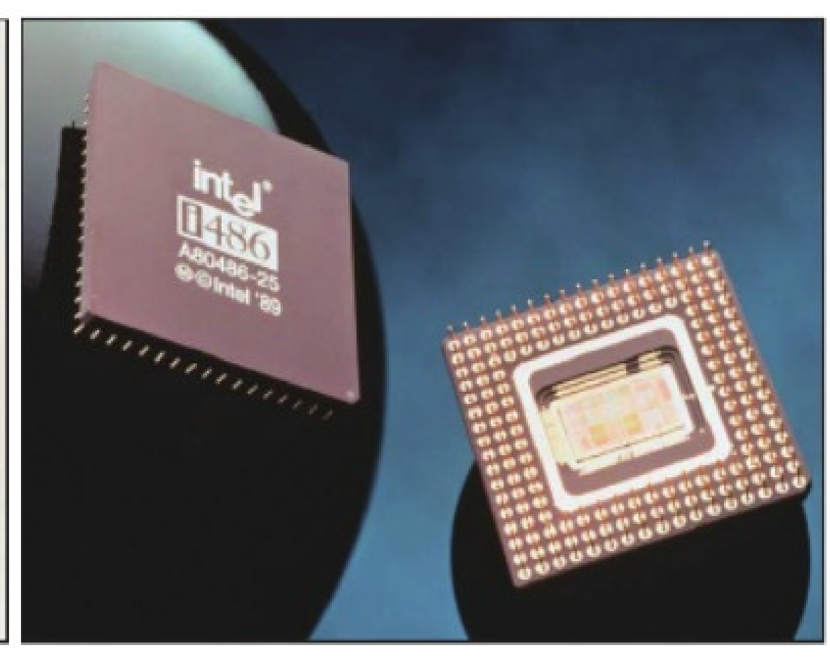
不过在2003年以前的32位处理器时代，尽管场内场外动作不断，但AMD一直不得不生存于英特尔的身影下，除了在DIY市场上赢得发烧友的崇拜外，在OEM市场尤其是企业级领域鲜有成就。2003年是个转折点，当英特尔大推安



英特尔的"奔腾"芯片终结了以研发代号为产品命名的历史，也是英特尔最知名的品牌







“奔腾”之前x86系列芯片的技术进化让中国人明白了什么叫做“摩尔定律”

腾，企图带领下游厂商从32位一步到位跨入64位时，安腾与32位不兼容的弱点被AMD抓住。AMD凭借64位的Athlon处理器对安腾成功实现了阻击，进而迫使英特尔推出NOCONA来弥补32位与64位之间的鸿沟。2005年AMD在双核处理器上再次发难，英特尔不得不仓促发布了奔腾D、Paxville DP、Paxville MP等一连串明显带有过渡性质的产品，并且因为两个内核共享独立总线的设计被AMD指责为假双核。

从市场上看，AMD在Athlon64处理器之后的一连串技术创新得到了客户的认可：兼容32位、64位内存寻址空间、直连架构、集成内存控制器、HT总线、预留双内核空间等。但英特尔随之做出的改变却是革命性的——酷睿有史以来第一次统一了台式机、笔记本和服务器的CPU架构，通过设置双独立总线消除了一直被AMD紧抓不放的话柄“前端系统总线瓶颈”，并通过内置4MB缓存来提升CPU的处理能力。而随着酷睿2的问世和普及，英特尔已经完全将主动权掌握到了自己手中。尽管近几年来，AMD在OEM市场上取得了足以威胁英特尔地位的成就，包括IBM、HP、SUN等在内的全球大大小小两千家厂商都推出了基于AMD处理器的系统，甚至戴尔不久前也宣布投入AMD怀抱。但AMD在横向上似乎还没有足够的力量去结盟内存、存储、网络厂商推出某种标准，而是遵循英特尔制定好的道路往前走。在纵向上，AMD Inside也同样没有Intel Inside那样去强有力地控制住OEM厂商的钱袋和声音。除了在技术、标准、平台、产业整合等方面表现出了优势，英特尔同样在产能、制造工艺上也胜出一筹。由于采用65纳米制程，相对于AMD目前的90纳米制程，英特尔新一代产品不仅功耗大大降低，更赢得了成本优势和大打价格战的资本。



英特尔虽然在竞争中占据优势，但AMD的各种“怪招”也让它不胜其烦

2.分道扬镳的研发思想

2005～06年对AMD来讲，一定是非常具有戏剧性的。从上个世纪80年代开始，AMD一直苦苦跟随在对手身后，终于抓住64位运算的机会，在家用市场中真正尝到了领先的喜悦。回想当时的“64位之争”“真假双核之争”，AMD一度以近似“痛打落水狗”的姿态向英特尔步步紧逼。在AMD与英特尔的长期较量中，英特尔总是能通过处理器性能优势和OEM伙伴的强力支持将市场牢牢控制在自己手中。但这一次失了先机的英特尔处处被动，不仅在零售市场受挫，由于AMD在向美国特拉华州分区法院递交的长达48页的文件中提出了英特尔采取不正当竞争手段的证据，指出正是Intel的差别定价和对客户威胁报复，导致超过38家的PC和服务器厂商不敢使用AMD的处理器。AMD的文件中特别提到了Intel以“直接的金钱和有利的差别定价及服务收买了全球最大PC厂商戴尔”，“在和AMD的采购谈判中，戴尔的管理层坦白承认他们必须将Intel的补偿考虑在内。”AMD方面声称由于Intel以折扣和营销支持的名义向索尼等厂商支付了数千万美元以换取处理器的独家使用，导致这些厂商对AMD处理器的采购量近乎为零。在此之后原本为英特尔所期待的OEM伙伴也纷纷临阵倒戈，一时间采用AMD处理器的品牌台式机和笔记本电脑如雨后春笋般出现在市场。似乎这一次AMD终于翻身了。


采用65纳米工艺制造的酷睿2处理器

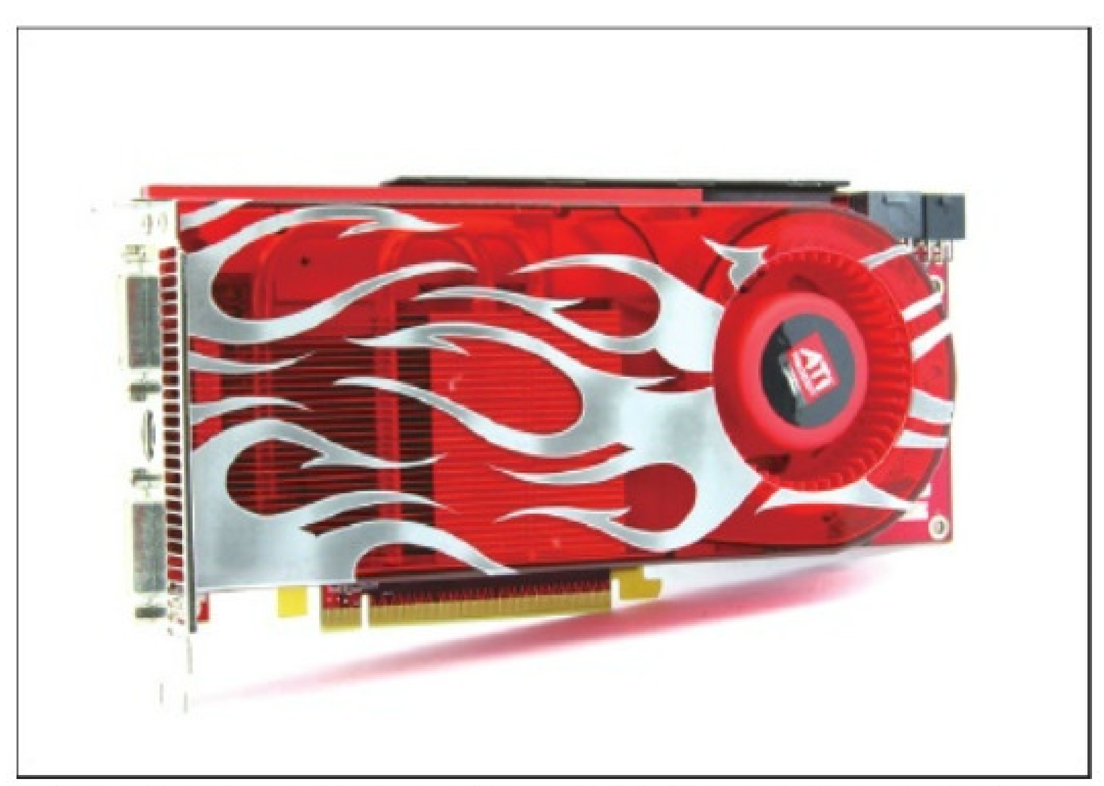
然而AMD还没有来得及细细品位领先的喜悦，经过对市场营销策略的调整，凭借生产工艺的领先和优秀的架构设计，英特尔利用酷睿2系列处理器的性能优势迅速夺回了市场优势。在英特尔将台式机和移动平台所有处理器的生产工艺更新为65纳米之后，市场优势更加明显。在台式机处理器市场，落后的生产工艺使得AMD在很长一段时间内只能依靠性价比优势与英特尔周旋，而好不容易得来的服务器与移动处理器市场则频频受到功耗、发热量的困扰，在性能被对手赶超之后，AMD的优势似乎丧失殆尽。在英特尔一波接一波的宣传攻势下，当初站在岸上打狗的AMD发现自己掉进了水里。

逆转的局势对于AMD来说既是坏事也是好事，虽然失去了领先的优势，但AMD也通过这一轮较量明确自己的发展方向——和对手在同样的技术框架内展开竞争，即使能够获得暂时的领先，也无法将优势转化为胜势。《哈佛商业评论》曾撰文指出，高增长的公司对于赶超或打败竞争对手并不感兴趣，它们真正感兴趣的是关注并创造与众不同的行业价值曲线。由此联想到英特尔始终倡导的平台化战略，从迅驰、64位、双核和未来的多核，随着其平台战略的细分，人们看到的是英特尔始终在创造着与众不同的价值曲线。尽管在这个过程中，其竞争对手AMD一直在追赶，但一旦其价值曲线趋于和英特尔相同时，英特尔就会有创新的价值曲线出现，而再度将AMD甩在后面。回想双核大战之初，AMD正是通过与英特尔在技术架构和市场策略上的不同获得了先机，因此AMD终于决定走向一条与英特尔完全不同的发展道路。通过对大部分个人用户需求的分析，AMD在2006年底收购了ATI，意图在未来将处理器与显示核心整合，将显示核心在浮点运算方面的优势转移到处理器中，开创一种全新的应用方式。

其实在业界有关处理器与显示核心的合并已讨论了很长时间，由于显示核心变得更加可编程化，因此已开始进入一些新的领域，比如科学计算很有可能将会通过显示核心来进行。而且就个人用户最感兴趣的游戏、视频处理等应用而言，显示核心的重要性已超越了处理器。GPU的性能虽然一直在发展，但最后却要受困于高速连续处理能力不足的瓶颈，而这正是处理器的特长；相对的，处理器在浮点元算和并行处理等方面也远远不如显示核心表现得好。如果为了满足未来的应用需求，那么将两者结合起来就非常有必要。

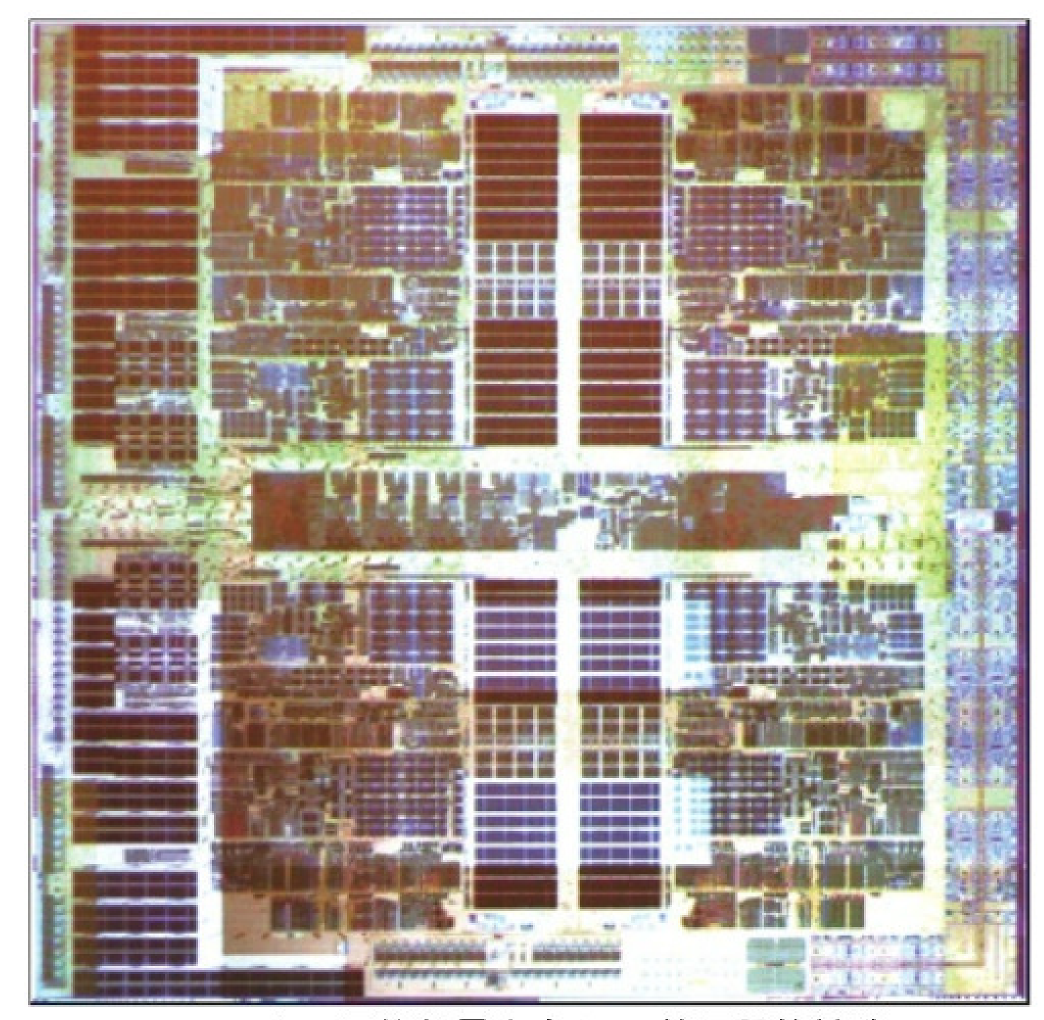
将处理器和显示核心融合的关键，正是AMD所倡导的“流计算”（Stream Computing）。比如在观看高清视频时，即使目前最快的处理器在解码工作中的占用率都会达到100%，而如果使用支持高清视频解码的显示核心来进行相同的操作，效果则要好得多，同时处理器资源也可被节省下来进行其他任务。

YouTube等视频网站的出现，也体现出处理器与显示核心结合的必要性。当此类网站中的高质量视频越来越多时，用户不仅需要能流畅地观看它们，同时还需要处理器去解决页面浏览的常规任务。而对于用户而言，大部分人都不可能只打开一个页面，他们的后台还会有各种即时通讯软件、其他网页内容和应用软件需要处理器去执行……很明显在这样的应用环境下，处理器必须与显示核心协同工作才能发挥出最大功效。


“AA”合并之后的HD2000系列显卡拥有强大的流计算能力

AMD收购ATI的目的正在于此，并已开始着手研发一款名为Fusion新型处理器，它将是首款融合了传统处理器和显示核心的产品（在新的命名方式出现之前，姑且让我们继续以处理器称呼它）。Fusion预计将会于2008～2009年推出，虽然它的新架构令人期待，但可以肯定的是出于技术难度和功耗控制，第一代Fusion中集成的很有可能是类似目前的“整合型显示核心”，并且在运行中将以传统处理器核心为主，集成显示核心用来辅助完成浮点及流运算。从这方面来看，Fusion仅仅是简单地将处理器和显示核心封装在一起。

实际上，Fusion只是AMD整个战略构想的第一步。在它之后，AMD将推出融合度更高的产品，传统处理器的部分架构将与显示核心共享，这将极大提升二者之间协调工作的效率，而且可降低功耗节约


Barcelona可能将是未来AMD处理器的基础

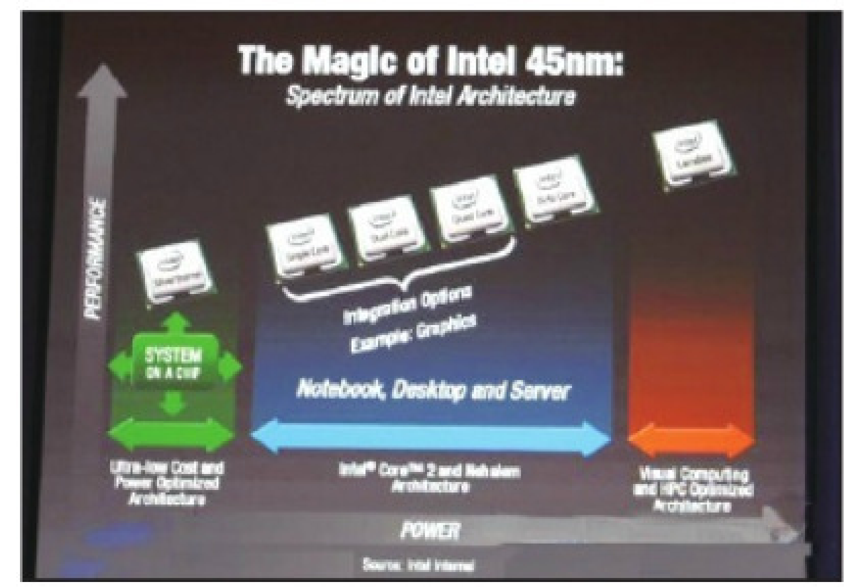
生产成本，并对未来二者的彻底融合打下关键的基础。而从目前的Barcelona中，我们或许可看到AMD未来处理器的影子。拥有4个核心的Barcelona，只要增加一个前端逻辑管理芯片，就可将其中一个甚至更多的核心替换为显示核心，并让它们一起协同工作。从这一点来说，AMD又一次摸到了技术应用的脉门，未来的处理器将不仅仅联合显示核心，还可能融合拥有其他功能的核心，比如音频。

反观英特尔方面，今年9月份在2007开发者论坛大会上，英特尔向与会者展示了未来几年其处理器产品的最新信息，其中就包括刚刚设计完成的原生8核Nehalem CPU，集成了约14亿6千万个晶体管，新的超线程技术使得每个核具备2个线程，集成了内存控制器和显卡功能，Nehalem预计将于2008年奥运会期间推出。同时还展示了即将于11月12日发布的第一代45纳米 Penryn系列处理器，共有15款，其中一款功耗仅25瓦，而现场展示超频到5.5GHz的Penryn则打破了多项世界超频纪录。另外英特尔还透露其独立显卡Larrabee也正在研发中，这将是由一系列特别的X86处理器通过某种方式集成而成。

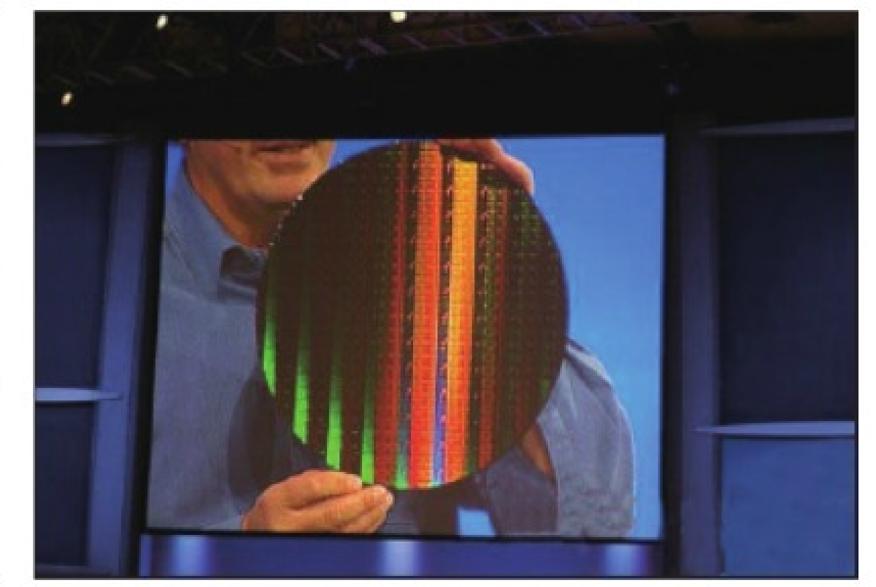
从英特尔公布的新产品来看，对于未来处理器的发展与AMD的看法并不相同，相比AMD近乎一刀切的处理器+显示核心构想，英特尔要显得保守和稳健。在其公布的产品计划中既有类似AMD的产品，也有纯粹的多核心处理器，而且高主频再次成为英特尔的看家法宝。由此可以看出，英特尔认为未来确实会有很多用户投入新型融合型多核心处理器的怀抱，但也存在大量继续使用纯粹的多核心处理器的用户，毕竟商务办公并不需要强悍的浮点运算和流处理能力。不过以目前英特尔显示核心的性能而论，未来想要在处理器与显示核心融合上战胜AMD，还需要下一番苦功，也许，收购NVIDIA是个不错的主意？

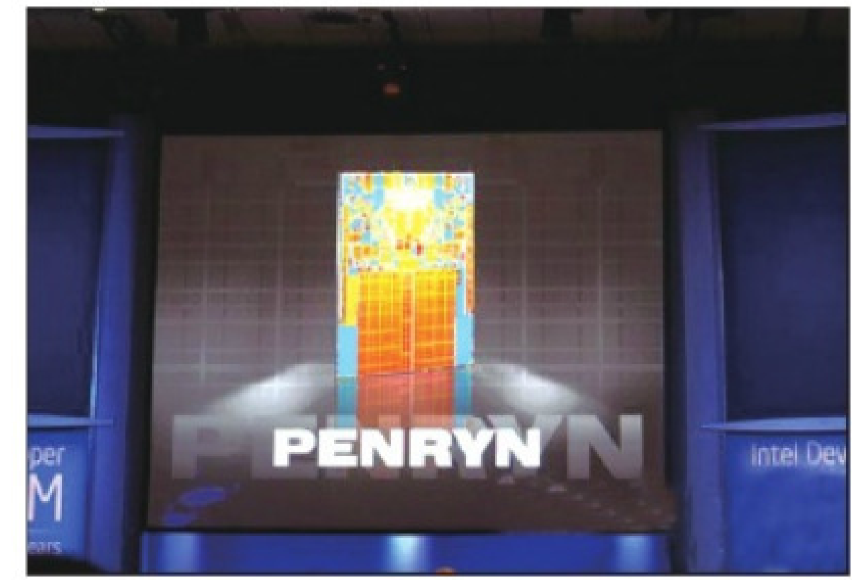


Nehalem即将到来



45纳米 Penryn处理器将拥有超高的频率


英特尔展示45纳米晶圆



Penryn处理器核心

3．“落地中国”的爱与痛

自英特尔与AMD在中国展开竞争以来，可以看到两家巨头都非常重视中国市场。毕竟这里有巨大的人口规模、飞速增长的购买力、价格低廉的原料与人力资源，以及辐射全球的经济影响力。但从两家企业在中国的历程来看，二者虽然“落地中国”的决心明显，但走的却是两条泾渭分明的路。也许是二者之间规模实力的差距使然，毕竟英特尔是处理器芯片领域的开创者，而AMD只是跟随英特尔做代工起家。双方在中国展开直接竞争的16年来，AMD的财务报表上总共有8次获利，7次出现赤字。在这段期间内的净盈余（含并购与资产出售）为16.6亿美元，其中获利9.83亿美元还是2000年的成绩。相较之下，英特尔仅两个季度就能赚进14亿美元，这其中的规模实力一目了然。不过规模并不是决定一个企业市场开拓成败的关键因素。“硅谷牛


AMD（中国）有限公司入驻中关村科技园区，从办事处升级到公司，这一步AMD走了10年

（下转30页）

当前主流英特尔酷睿2处理器一览

处理器系列\规格	核心代号	处理器型号	核心数量	制造工艺	主频	前端总线	二级缓存
酷睿2四核版	Kentsfield	Q6700	4	65nm	2.66GHz	1066MHz	4MB×2
	Kentsfield	Q6600	4	65nm	2.40GHz	1066MHz	4MB×2
酷睿2至尊版	Kentsfield	QX6850	4	65nm	3.00GHz	1333MHz	8MB
	Kentsfield	QX6800	4	65nm	2.93GHz	1066MHz	8MB
	Kentsfield	QX6700	4	65nm	2.66GHz	1066MHz	8MB
	不详	X7900	2	65nm	2.80GHz	800MHz	4MB
	不详	X7800	2	65nm	2.60GHz	800MHz	4MB
	Conroe	X6800	2	65nm	2.93GHz	1066MHz	4MB
酷睿2双核	Conroe	E6850	2	65nm	3.00GHz	1333MHz	4MB
	Conroe	E6750	2	65nm	2.66GHz	1333MHz	4MB
	Conroe	E6700	2	65nm	2.66GHz	1066MHz	4MB
	Conroe	E6600	2	65nm	2.40GHz	1066MHz	4MB
	Conroe	E6550	2	65nm	2.33GHz	1333MHz	4MB
	Conroe	E6540	2	65nm	2.33GHz	1333MHz	4MB
	Conroe	E6420	2	65nm	2.13GHz	1066MHz	4MB
	Allendale	E6400	2	65nm	2.13GHz	1066MHz	2MB
	Conroe	E6320	2	65nm	1.86GHz	1066MHz	4MB
	Allendale	E6300	2	65nm	1.86GHz	1066MHz	2MB
	Allendale	E4500	2	65nm	2.20GHz	800MHz	2MB
	Allendale	E4400	2	65nm	2.00GHz	800MHz	2MB
	Allendale	E4300	2	65nm	1.80GHz	800MHz	2MB
酷睿2移动版	Merom	T7800	2	65nm	2.60GHz	800MHz	4MB
	Merom	T7700	2	65nm	2.40GHz	800MHz	4MB
	Merom	T7600	2	65nm	2.33GHz	667MHz	4MB
	Merom	T7500	2	65nm	2.20GHz	800MHz	4MB
	Merom	T7400	2	65nm	2.16GHz	667MHz	4MB
	Merom	T7300	2	65nm	2.00GHz	800MHz	4MB
	Merom	T7250	2	65nm	2.00GHz	800MHz	2MB
	Merom	T7200	2	65nm	2.00GHz	667MHz	4MB
	Merom	T7100	2	65nm	1.80GHz	800MHz	2MB
	Merom	T5600	2	65nm	1.83GHz	667MHz	2MB
	Merom	T5550	2	65nm	1.83GHz	667MHz	2MB
	Merom	T5500	2	65nm	1.66GHz	667MHz	2MB
	Merom	T5470	2	65nm	1.60GHz	800MHz	2MB
	Merom	T5450	2	65nm	1.66GHz	667MHz	2MB
	Merom	T5250	2	65nm	1.50GHz	667MHz	2MB
	Merom	T5300	2	65nm	1.73GHz	533MHz	2MB
	Merom	T5200	2	65nm	1.60GHz	533MHz	2MB
酷睿2低电压版	Merom	L7500	2	65nm	1.60GHz	800MHz	4MB
	Merom	L7400	2	65nm	1.50GHz	667MHz	4MB
	Merom	L7300	2	65nm	1.40GHz	800MHz	4MB
	Merom	L7200	2	65nm	1.33GHz	667MHz	4MB
酷睿2超低电压版	Merom	U7600	2	65nm	1.20GHz	533MHz	2MB
	Merom	U7500	2	65nm	1.06GHz	533MHz	2MB

由于奔腾4处理器所使用的Netburst架构随着主频的提升功耗和发热量猛增，超出了正常应用所能承受的范围，并且对制造工艺提出了更苛刻的要求，因此在设计Core微架构时，英特尔的设计团队决定放弃Netburst架构，以高效率低功耗的Pentium M处理器架构为基础重新设计。第一代的双核心处理器设计只是单纯地把两颗核心封装在一起，并分享同一个前端总线带宽，当其中一颗核心使用FSB时，另一颗只能等待，加上FSB设计为单向存取，两颗核心之间也没有直接交换数据的通道，导致性能受到影响。这个问题也一度成为英特尔的痛脚，被对手抓住不放。

采用Core架构的酷睿2处理器最直接的改观便是彻底放弃单核心处理器设计，全面转入“双核”乃至“多核”技术。酷睿2处理器拥有64Bit指令集、超标量体系结构和乱序执行机制等技术，使用65nm制造工艺生产，14级流水线，由于加入EM64T指令集的支持，所以能够支持36b的物理寻址和48b的虚拟内存寻址，支持包括SSE4在内的Intel所有扩展指令集。此外，为解决FSB问题，在酷睿2中英特尔通过让两颗核心共用二级缓存以便交换数据，同时提升前端总线频率（目前最高达到1333MHz），通过宽位动态执行、高级智能高速缓存、智能内存访问技术弥补了上一代产品的缺点。

当前主流AMD 多核处理器一览

处理器系列\规格	核心代号	处理器型号	核心数量	制造工艺	主频	二级缓存
Athlon64 FX	Windsor	FX74	2	90nm	3.0GHz	1MB×2
	Windsor	FX72	2	90nm	2.8GHz	1MB×2
	Windsor	FX70	2	90nm	2.6GHz	1MB×2
Opteron8000	Barcelona	8350	4	65nm	2.0GHz	512KB×4
	Barcelona	8347	4	65nm	1.9GHz	512KB×4
Opteron2000	Barcelona	2350	4	65nm	2.0GHz	512KB×4
	Barcelona	2347	4	65nm	1.9GHz	512KB×4
	Barcelona	2346 HE	4	65nm	1.8GHz	512KB×4
	Barcelona	2344 HE	4	65nm	1.7GHz	512KB×4
Athlon64 X2	Windsor	6400+	2	90nm	3.2GHz	1MB×2
	Windsor	6000+	2	90nm	3.0GHz	1MB×2
	Brisbane	6000+	2	65nm	3.0GHz	1MB×2
	Brisbane	5800+	2	65nm	3.0GHz	512kB×2
	Windsor	5600+	2	90nm	2.8GHz	1MB×2
	Brisbane	5400+	2	65nm	2.8GHz	512kB×2
	Windsor	5200+	2	90nm	2.6GHz	1MB×2
	Brisbane	5200+	2	65nm	2.7GHz	512kB×2
	Windsor	5000+	2	90nm	2.6GHz	512kB×2
	Brisbane	5000+	2	65nm	2.6GHz	512kB×2
	Toledo	4800+	2	90nm	2.4GHz	1MB×2
	Windsor	4800+	2	90nm	2.4GHz	1MB×2
	Brisbane	4800+	2	65nm	2.5GHz	512kB×2
	Manchester	4600+	2	90nm	2.4GHz	512kB×2
	Windsor	4600+	2	90nm	2.4GHz	512kB×2
	Windsor	4400+	2	90nm	2.2GHz	1MB×2
	Toledo	4400+	2	90nm	2.2GHz	1MB×2
	Brisbane	4400+	2	65nm	2.3GHz	512kB×2
	Manchester	4200+	2	90nm	2.2GHz	512kB×2
	Windsor	4200+	2	90nm	2.2GHz	512kB×2
	Brisbane	4200+	2	65nm	2.2GHz	512kB×2
	Brisbane	4000+	2	65nm	2.1GHz	512kB×2
	Windsor	4000+	2	90nm	2.1GHz	512kB×2
	Brisbane	4000+	2	65nm	2.1GHz	512kB×2
	Manchester	3800+	2	90nm	2.0GHz	512kB×2
	Toledo	3800+	2	90nm	2.0GHz	1MB×2
	Brisbane	3600+	2	65nm	1.9GHz	512kB×2
	Windsor	3600+	2	90nm	2.0GHz	256kB×2
	Brisbane	BE-2350	2	65nm	2.1GHz	512kB×2
Athlon64 X2 35W低功耗版	Brisbane	4400+	2	65nm	2.3GHz	512kB×2
	Brisbane	4200+	2	65nm	2.2GHz	512kB×2
	Brisbane	4000+	2	65nm	2.1GHz	512kB×2
	Windsor	3800+	2	90nm	2.0GHz	512kB×2
	Brisbane	3800+	2	65nm	2.0GHz	512kB×2
Turion64 X2移动版处理器	Talyor	TL66	2	90nm	2.3GHz	512kB×2
	Talyor	TL64	2	90nm	2.2GHz	512kB×2
	Talyor	TL60	2	90nm	2.0GHz	512kB×2
	Talyor	TL58	2	90nm	1.9GHz	512kB×2
	Talyor	TL56	2	90nm	1.8GHz	512kB×2
	Talyor	TL52	2	90nm	1.6GHz	512kB×2
	Talyor	TL50	2	90nm	1.6GHz	512kB×2

和对手相比，AMD自从K7（Athlon）核心在技术上领先于英特尔之后，角色发生了巨大的转变，他们从先前的追赶者变成了领先者。由K7进化而来的K8（Athlon64）进行了轻微的架构改进并且整合了北桥芯片，可以说K7到K8的进步非常大。但是不得不承认Intel从Dothan到Yonah的递进做得更为出色。而造成Intel追上AMD的更为重要的原因是，Intel的NetBurst架构开发团队以每五年为一个微架构更新周期，另一个Pentium M开发团队在IDC的微架构更新周期竟然达到了每年一次。在这期间K8没有取得突破性的进展。幸运的是AMD提早认识到要与Intel竞争必须缩短研发周期，他们把原先4~5年一个微架构更新周期缩短到了两年，这也造就了Barcelona计划。

（上接27页）


AMD全球CE0鲁毅智与科技部领导签署x86处理器技术转让协议，但近两年时间过去了，普通公众很少有人看到这次转让究竟带来了什么效果

仔”桑德斯创建AMD以来，同样以小搏大，从英特尔的手中生生抢下一块市场。只是2002年桑德斯宣告退休后，AMD仅仅在斥巨资收购图形芯片巨头ATI的举措上显露了几分当年的勇悍之气，其余大多数时间，在中国市场上都保持一副不争而胜的姿态，让人有些看不懂。

其实，两家芯片巨头在中国市场上的竞争起点差距并不大。尽管英特尔以“奔腾”在中国开创了一个时代，但AMD的K5、K6芯片以低廉的价格与不次于奔腾芯片多少的性能，同样成为电脑爱好者追求性价比的热门选择。特别是AMD芯片在超频性能上的优异表现，使用AMD芯片并超频，逐渐成为DIY一族显示自身能力的一种手段。虽然英特尔后来推出的赛扬处理器在一定程度上扭转了这种局面，不过AMD就此在DIY电脑爱好者中建立了自己的口碑，而这些早期的资深用户后来也成为AMD在中国用户中的宝贵财富。

只是AMD对于中国的兴趣所在，多年以来似乎都仅仅停留在一个巨大的销售市场这个层面上。除了卖力销售产品，对于其他的举措都没有什么热情。而英特尔公司自1985年起就在中国开设了办事处，并逐渐在中国开设了多个机构，投资涉及各个领域。从技术研发、芯片测试与封装到教育创新计划和未来教育计划，乃至投资25亿美元建立先进的12英寸晶圆生产厂。英特尔的身影活跃在中国经济的每个角落，逐步与中国经济的发展腾飞融为一体。在获得巨大收益的同时，也为中国的经济发展做出了巨大的贡献。反观AMD公司，自从1993年在中国开设第一个机构中国办事处之后，这个只有十几名工作人员的机构就成为沟通中国公众与AMD公司的唯一渠道，而这个渠道一存在就是10年，在此期间AMD在中国大陆市场与销售业务均由AMD香港的部门负责，直到2003年12月AMD中国公司成立之前，AMD在中国也仅有北京、深圳、上海3个办事处，公众仍很难弄清AMD中国的实际负责人是谁。事实上AMD公司近年在技术和市场上都有巨大的进步，在64位和多核处理器研发上都走在了对手之前。在2005年10月24日，AMD宣布与中国科技部签署备忘录，向科技部指定的技术受让机构——北京大学微处理器研究开发中心转让其所拥有的低功耗X86架构微处理器设计技术，从而获得了中国方面的多种优惠条件。但随之国内对于技术转让的形式、具体内容和目的出现了多种质疑，显示AMD公司无法将这些有利举措带来的正面影响及时扩散到公众当中。虽然AMD的芯片技术转让所获得的好处还是让英特尔感到了切实的压力，很快国内方正、七喜、TCL等原隶属于英特尔合作厂商阵营的多家国内知名整机厂商相继与AMD展开合作，被外界称为“英特尔联盟的新裂变”。但“以技术换市场”，这几乎是当时所有媒体众口一词的结论。最终英特尔在进入“酷睿时代”之后，以技术领先优势，以及与中国公众良好的沟通渠道，迅速将对手的有利影响消灭。即使AMD斥巨资收购ATI，彻底改变处理器行业研发和生产结构态势，获得了更加充足的实力向英特尔挑战，但似乎没有多少用户能意识到这种影响，英特尔的多核酷睿和迅驰依旧是台式机和移动平台上用户的首选。


本刊记者亲历英特尔与AMD芯片在相同架构下的对比公开评测，场合则在某次英特尔的公开活动上

相信AMD也早已明白“不融入中国的经济体系就无法获得真正的市场认可”这个道理。在中国公司成立后，AMD与方正集团宣布计划将在北京建立联合集成和开发用于PC市场以外的信息技术产品的平台开发实验室，又与神州龙芯集成电路设计有限公司宣布，双方将合作在北京开设一家新型瘦客户机研发中心，显示出AMD融入中国的决心。不过仅仅有决心是不够的，到目前为止AMD依旧缺乏与公众良好的沟通，对中国的投资合作究竟带来了怎样的收益，还是没有多少人知道。近期公众对于AMD的最大印象，依旧停留在AMD针对英特尔多核处理器的漫天口水上。只是这种公开的抨击和指责对于提升AMD的市场份额毫无用处，反而让公众多了几分看热闹的游戏心态。在中国市场落后多年之后，尽管已经开始学着融入中国社会，但AMD似乎还没有明白应该怎样落地。



每年2次的英特尔高峰技术论坛，都让中国用户了解到英特尔的技术最新进展，而AMD则没有此类渠道

一家独大是谁都不希望看到的现象，公众用户也需要有一个强有力的对手来制约英特尔这样的巨无霸。只是如何追上对手的竞争优势，如何改善自己在中国的品牌形象，就需要看AMD自己的努力了。

英特尔与AMD竞争中国市场的战役，其实才刚刚开始。

以退为进？

——TOM退市后的涟漪

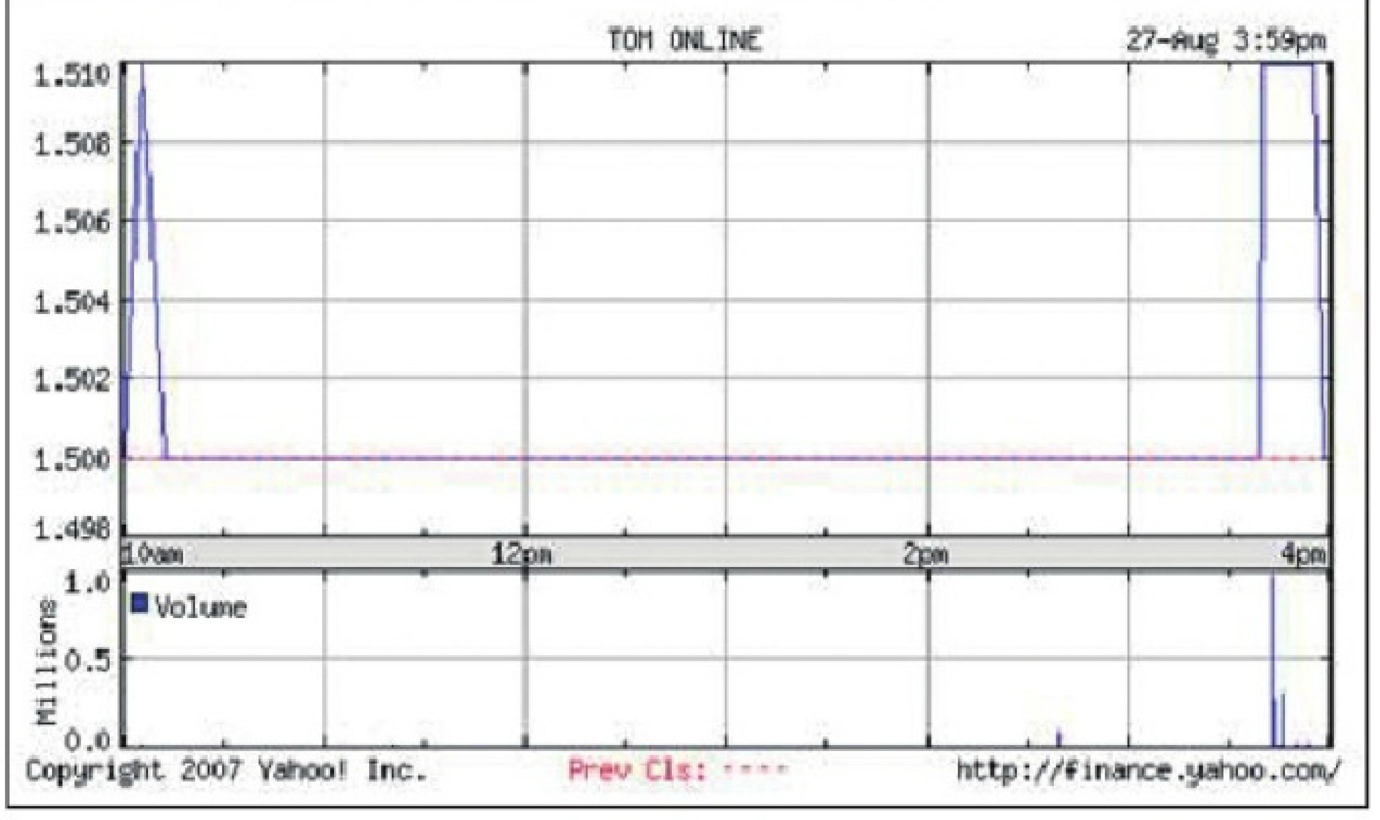
tom.com

■ 本刊记者 冰河

海外上市，这是中国互联网企业一直的向往。能进入海外的证券交易所，就意味着拥有了强大的融资能力和充足的资金后盾以及长远的发展信心。对于竞争激烈的中国互联网行业来说，能成功登陆海外证券市场，虽然不能说就此立于不败之地，但前途光明是毫无疑问的。

可就在2007年9月3日，作为中国互联网企业第一批海外上市军团的成员，TOM在线却宣布从香港联合证券交易所退市，并计划未来还将从美国纳斯达克股市退出。香港退市之前，TOM在线发布了2006年第四季度的财务公报。报表显示该季度总收益为3362万美元，较去年同期减少28.5%；净亏损为51万美元，较上一季度下降109.6%，并较去年同期减少104%。此次TOM集团共花费2.3亿美元完成私有化，私有化后TOM集团将持有TOM在线90%的股份。

TOM在线的退市引起了业界的众多关注。虽然TOM在线并不是第一个退出海外股市的中国企业，2005年11月11日，国内中小企业管理软件公司速达软件同样曾经从香港联交所退市，但速达软件的退市是为了前往美国纳斯达克上市，不过是换了一个融资市场。而TOM在线则是从海外资本市场全面退出，加上退市之前惨淡的经营业绩，一时间外界对于TOM在线的运营前景充满了疑问，就如同当年其上市之后外界同样给予的高度关注和信心一样。



TOM在线的最终收盘价停留在15港元上，这也是它离开香港证券市场的价格

TOM在线为什么会退出海外资本市场呢？其原因并不如财务公报显示的那样一目了然，这需要从其整体集团企业谈起。根据退市前香港联交所资料，李嘉诚旗下的TOM集团当时持有TOM在线65.73%股份。TOM集团旗下主要拥有互联网、户外传媒、发行、体育、电视娱乐几大业务线。其中TOM在线主营互联网业务，包括门户和无线等。据美国投资顾问公司Fool的分析显示，TOM在线有94%的营收来自于无线互联网服务，中国移动和中国联通是其最主要的营收来源。这与普通用户心目中TOM在线手机内容服务短信满天飞的印象也相符，SP业务的确是当年拉TOM在线走出2002年互联网第一冬天的最大功臣。

中国式的互联网发展离不开电信增值业务的支持，也正是因为这一盈利模式，才拯救了许多互联网公司的命运，由概念泡沫风险转变成为盈利。当初的新浪、网易也是依靠短信新闻业务盈利的原始积累，才彻底摆脱了纯烧钱的“注意力经济”，逐步走上发展道路并确立了今天的网络媒体地位。而具备雄厚资本和投资背景的TOM在线则后来居上，成为蚕食电信增值业这块巨大市场蛋糕的领头军，引领着这一行业走入一个疯狂的盈利时代，直至增值业成为“抢钱暴利”“霸王短信”的代名词。当信息产业部痛下重拳，连续出台政策规范网站SP短信业务，诸多网站的SP登上信息产业部处罚的黑名单之后，以SP短信为代表的网站电信增值业务利润就开始出现持续大幅度下滑。腾讯、网易等互联网公司都纷纷调整了自己的企业战略，开始多线布局，或转投互联网广告，或转投游戏，力

求降低增值业利润降低所带来的冲击。而增值业占据主体的TOM在线却疲于调整。参照其最后发布的财务报告可以看出，截至2006年12月31日，其全年盈利仅为3196万港元，同比大幅缩水87.7%，每股基本盈利较去年同期减少75%。和其他的门户一样，TOM在线的SP业务收成也出现了一定程度的下滑，这和相关的治理整顿不无关系。TOM集团同时宣布，将终止经营严重亏损状态中的体育业务。而当初同样与TOM一样依靠SP业务走出冬天的网易、搜狐等企业，如今分别借助网络游戏、奥运报道等新拓展的业务呈现出一派繁荣昌盛的景象。

当然，以此就认为TOM在线在SP业务方面陷入困顿显然也说不过去，毕竟不久前中国移动同TOM在线达成协议，由其运营无线网络门户的音乐和汽车频道。很显然，经过了对SP的治理整顿之后，移动运营商越来越和大SP商展开合作，市场也逐渐会被大的SP商所分享。不过，有一个现象值得关注，那就是移动运营商对资源的把握越来越强势。从移动和腾讯对移动QQ和飞信的合作就可以让我们看到运营商对增值业务的掌控能力越来越强，这是不是也是刺激TOM在线对无线业务发展前景的一个担忧？毕竟，无线业务的未来究竟如何演变，是不是还可以保持高速增长，目前还很难看得清楚。


TOM在线此次“上上下下”的举动，最终还是由老谋深算的李嘉诚决定的

还有一个有意思的地方是，TOM在线计划退市，并入TOM集团中，那么此前TOM在线和eBay之间合作控制的易趣网就显得有点不伦不类，毕竟如果将来真的并入到集团中去，那么网络业务将变得越来越轻薄，易趣的发展也会变得更加扑朔迷离。本来市场一度还期待，TOM在线和eBay合作之后，能在移动商务市场闯出一条路来，但随着TOM在线低调收场，这种期待也会变得雾里看花。诚然，并入到TOM集团之后，TOM在线原有的一些业务内容还会继续保留，毕竟目前在无线业务方面，TOM还拥有比较大的优势，在3G没有明朗的情况下，无线业务的发展还需要依托SP的贡献，即使在3G到来之后，无线业务也会成为一个增值业务的制高点。当然，有一点是不容乐观的，那就是移动运营商对WAP等新兴增值业务的严格控制，这将使未来的无线业务的大头集中在移动运营商手中。至于网络业务和由此带来的广告收益，在TOM在线合并到集团之后，将变得更加无足轻重。

不过这些悲观的预测只是建立在TOM在线完全并入TOM集团的前提下。TOM在线是否会在保持独立运营的基础上，进行大的调整，如网易、搜狐一般将业务盈利点调整到新的方向上去，还不得而知。毕竟在退市之前，TOM在线对与eBay合作的易趣网还是高调进行了关注，不说《变形金刚》给易趣网带来的意外广告，单TOM在线原总裁王雷雷改任易趣网CEO的举动，就显示出了TOM在线未来的重心转向（也有人说这是王雷雷被“发配”到了易趣）。在关于易趣的合作中，eBay和TOM在线分别持股49%和51%。其中，eBay投入4000万美元现金，TOM在线投入2000万美元的财务支持，如经双方同意，两家公司还可平等追加最高达1000万美元的投资。


王雷雷带着TOM在线成功上市，也成功退市，他下一步的成功会是什么？

当然，即使TOM在线未来将完全转型电子商务业务，但能否获得成功也尚不可知。这个领域目前已经有了当当、淘宝、拍拍等多个实力强劲的企业。即使是在当年易趣与当当、卓越并驾齐驱的时候，易趣也从领先的位置逐渐被甩到了后面。最终邵云帆不得不以3000万美元的代价将易趣卖给了美国eBay。而eBay接手后数次增资，总投资高达2.8亿美元，还是未能改变易趣越来越疲软的局面。与TOM在线的合作可以说是eBay不得已与中国本土企业携手，适应中国市场和渠道的无奈之举。毕竟TOM在线有借助SP业务成功走出泥潭的经历，对中国互联网市场的理解远比美国人深刻得多。否则仅仅以TOM 2000万美元的投资，与此前eBay2.8亿美元的投资相比，能拿到控股权和运营执行官的职位，无论如何也是个奇迹。

易趣能否在王雷雷的手下涅槃重生，这是个未知数。仅仅从市场运营的角度来说，目前依靠电子商务业务盈利的企业寥寥可数，当当经历多年拼搏，也仅仅是在2006年才宣称终于消灭了亏损，而淘宝则背靠着阿里巴巴，以钞票换份额，在成为中国个人电子商务第一交易平台的同时，烧钱的马云连连表态“要坚持”。易趣依靠市场盈利的可能性同样微乎其微。但是TOM在线以及其背后的TOM集团的长处在于资本运营。虽然此次以私有化名义退出了资本市场，但目前无论是阿里巴巴还是国内其他电子商务公司都还没有上市，没有真正概念上的中国电子商务第一股。而众所周知，在互联网产业中，第一的概念往往就意味着股价高，回报高，当年中华网抢先上市就是一例。马云的阿里巴巴在7月28日也启动了前往香港证券市场的步伐。因此，以电子商务为概念，将TOM在线改头换面之后再登香港市场，甚至美国纳斯达克，这不是没有可能。谁说TOM在线不能是第二个速达软件呢？

所以说，TOM在线的退市，是一个良性的信号。既说明了国内SP业务环境的净化与规范，又说明了TOM集团精明的用心。也许，好戏还在后面呢。



谁能秀出真色彩！
——国内流行网络相册评测

■ 贵州 冰河洗剑





随着数码摄像产品的越来越普及，用户对各种网络相册服务的需求也越来越高。传统的网络相册在不断完善更新各种服务，而伴随着Web2.0网络热潮出现的新一代网络相册，也更加注重用户的体验。单纯的网络图片存储和展示的相册，已经逐渐被更加注重分享、互动与交流的新兴网络相册所取代。同时，众多让人眼花缭乱的网络相册也不断出现。如何从中选择服务更好、更适合自己的相册服务呢？本次评测，将给大家更多的参考……

参测产品的选择：

网易相册	http://photo.163.com
雅虎相册	http://cn.photo.yahoo.com
又拍网	http://www.yupoo.com
巴巴变	http://www.bababian.com
Fotolog	http://www.fotolog.com.cn
Mofile相册	http://photo.mofile.com/
拍拍乐	http://www.886.cn
QQ网络相册	http://photo.qq.com

此次评测共挑选了8款网络相册产品。传统的网络相册，因其稳定可靠的服务，在今天依然拥有着众多的忠实用户，因此我们从中挑选了用户最多的“网易相册”与“雅虎相册”。新兴的Web2.0网络相册是目前的主流，因此挑选了其中比较稳定而且用户众多的3款产品。此外，各种新兴的视频站点，也借助自己得天独厚的优势，提供了非常诱人的相册服务功能，因此挑选了其中的“Mofile相册”作为代表。“拍拍乐”是当前非常流行的，一个网络相册与本地客户端结合的典型产品，因此也参选评测。至于“QQ网络相册”的选择，是因为QQ用户极为众多的缘故。

评测项目的选择：

作为网络相册，用户的需要大至可以分为3种：一种是单纯的图片保存，另一种则是图片的共享娱乐，还有的则是为了减少网站流量，进行外部图片引用。因此我们下面的评测项目，都是围绕这3个需要进行的。



存储空间大小

各网络相册提供的存储空间大小，是决定用户是否选择该网络相册服务非常关键的一点。在大容量邮箱、大空间网络盘硬流行的今天，用户对网络相册存储空间的需要也日渐增大。此外，存储空间的大小，还体现在每个“专辑”所能容纳图片张数的多少上，因为网络相册专辑已成为分类存放和管理图片的通用方式。

1.网易相册

网易相册为用户提供了免费、无限容量的照片储存空间，同时对用户上传存储的照片张数也没有限制。网易相册允许用户建立不同的专辑，以分门别类的保存和展示照片，建立的网络相册专辑总数也没有限制，但每个专辑里的照片数量最多不能超过1000张。

2.雅虎相册

雅虎相册也提供了免费和不限制容量的空间，在照片总张数与专辑数目上没有限制，不过每个专辑中最多只能存储300张图片。

3.QQ相册

QQ网络相册分为普通用户与会员用户两种类型，普通的QQ网络相册用户只有16MB大小的图片存储空间，非常有限。而交费后成为QQ会员用户，则可拥有100MB大小的存储空间。无论是普通用户还是会员用户，对网络相册专辑





数目和照片总数没有限制，但对于有限的空间来说，这根本也就毫无意义了。

4.又拍网

Yupoo提供的照片服务，不限空间，但有流量限制。在通常情况下，每个月有61MB的上传流量，也就是说，用户每月内只能上传总体积大小为61MB的图片，但浏览、管理和外部引用图片时不受流量限制。比较体贴的是，Yupoo网在节假日不限制上传流量，方便用户在节假日中多拍照上传。

5.巴巴变

巴巴变也提供了免费无限制的图片存储空间，上传的照片总张数不受限，可建任意多的照片专辑，但巴巴变对图片上传流量有限制。每个新注册用户注册成功后，系统会向注册邮箱中发送一电子邮件，用户接收此邮件后，点击邮件中的激活链接，即可激活账号。激活账号后，可获得每月上传50MB的流量，如果是未激活用户，每月只有20MB流量。

6.Fotolog

Fotolog提供的图片存储空间总大小为1GB，不限制上传的照片总张数和照片专辑数，每月的上传流量为100MB，与其他Web2.0类的网络相册相比，算是比较大的了。

7.Mofile相册

Mofile相册的用户，可拥有无限的图片上传空间，并且没有流量、照片总数、专辑数等限制，每个专辑里面，也可上传保存无限数目的图片，使用起来很爽。

8.拍拍乐相册

拍拍乐相册是一个彻底无限制的网络相册，存储空间无限制、上传流量无限制、网络相册数量无限制、照片引用无限制，实现了真正意义上的完全无限制服务。另外，拍拍乐网站承诺，为用户提供终生的免费服务，可让用户真正享受到免费而功能强大的网络相册。

点评：

此步骤评比中，传统的网易相册和雅虎相册，都以免费无限空间容量吸引用户。不过后来的拍拍乐相册，彻底的无限制则可列为首位。视频站点类的Mofile相册，则以无空间无专辑照片总数等获得较高的评测得分。而新生的几款Web2.0相册，受到流量的限制，略显不足，不过其实对普通用户来说也足够使用了。唯一得分最低的是QQ相册，16MB的空间实在太小了！

网络相册能否支持用户上传的图片格式，能否一次上传大量图片，这是网络相册易用性的一个体现。另外，用户可能上传一些大尺寸图片，网络相册能否保留原图，不对用户的图片进行缩小，这也是用户存储保存照片所要考虑的重要因素。



图片上传限制

1.网易相册

目前网易相册只支持上传JPG、JPEG和GIF格式的图片，支持的类型比较少。用户上传的图片，将保留原图，不会被压缩更改尺寸。网易相册提供的上传工具，目前支持一次上传总量最多为100MB的相片，每张相片可最大到10MB，没有张数限制。

2.雅虎相册

雅虎相册仅允许上传JPG、JPEG格式的图片，并且要求上传的每张图片体积最大不超过5MB。使用普通方式上传，每次上传图片总大小不超过10MB。使用专用的“雅虎相册上传工具”，可一次可批量上传50张图片，单张照片不能超过5MB。上传的图片保留原图，并压缩成中图和缩略图两种规格。

3.QQ相册

QQ相册支持上传JPG、GIF、PNG格式的图片，单张照片上传时每张照片必须小于1MB。上传的照片没有尺寸大小限制，但大于800×800尺寸的图片将会被压缩。使用QQ提供的Qzone相册上传工具进行批量上传时，没有上传张数的限制，但受到相册最大空间16MB的限制。

4.又拍网

又拍网可上传JPG、GIF、PNG、BMP格式的图片，有特色的是，又拍网支持上传ZIP格式的文件，用户可将许多照片压缩成一个ZIP压缩包文件后上传。在线上传方式允许用户一次上传6张照片，打包成ZIP压缩包后，没有张数限制，但最大不能超过61MB。上传的图片除保留原图外，还自动压缩定义成5种不同尺寸规格，便于用户在前台浏览、Blog引用、头像签名等各个功能的使用。

5.巴巴变

巴巴变支持上传的图片格式有JPG、JPEG、GIF、PNG、BMP格式，还支持将照片打包成ZIP和RAR文件格式上传。在线上传一次只能上传6张照片，总大小不能超过20MB，上传压缩包文件也不能超过20MB，并且压缩包中的照片数不能超过50张。巴巴变提供的本地上传工具，对照片数目没有限制，但上传最大体积同样受空间限制，不能超过20MB。上传的图片保留原图，同时自动压缩生成5种尺寸规则：图标尺寸、极小尺寸、较小尺寸、适中尺寸、较大尺寸，以方便外部引用。

6.Fotolog

Fotolog只支持上传JPG和GIF格式的图片，每张图片最大尺寸为1280×1280，每张图片体积不能超过1MB，一次可上传6张图片。Fotolog提供的本地上传工具一次可上传100张图片。上传的图片，Fotolog保留原图，同时自动压缩为指定的4种规格尺寸。

7.Mofile相册

Mofile相册允许上传JPG、JPEG、GIF、PNG、BMP格式的图片。使用普通方式上传时，一次最多能上传10张图片，上传的每张图片大小不超过5MB。使用批量上传时，上传图片数量没有限制，单张图片体积不能超过10MB。上传的图片除保留原图大小外，还提供了6种规格尺寸大小，包括：75×75、100×56、180×101、300×169、500×281、1024×576。

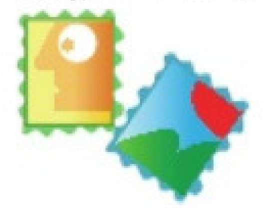
8.拍拍乐相册

拍拍乐支持的图片上传格式非常的全面，有JPG、JPEG、GIF、ICO、PNG、BMP、EMF、WMF等，基本包含了最常见的各种图片格式。在线上传时一次上传10张，批量上传方式时，上传的图片张数与体积没有限制。

点评：

网易相册和雅虎相册支持的图片格式都非常少，但对图片的规格大小、体积与张数上都没有限制，上传大量图片是非常方便的。QQ相册支持的图片格式虽然比前两者略多一点，但在实际上传过程中，往往会因为图片体积和尺寸太大而导致无法上传成功。相对来说，Web2.0的网络相册支持的图片格式都比较多，而且有一个最大的特点，就是自动生成图片的各种规则尺寸，非常方便图片的外部引用。视频站点类的Mofile相册则具备传统相册与Web2.0相册的优点，不仅支持的图片格式众多，而且提供了各种外链接尺寸规格的压缩图。而拍拍乐支持的图片格式是非常多的，对上传图片的限制也是最少的，上传图片非常方便，但美中不足的是，不支持自动生成各种规格尺寸的外部引用图片。

在此步评测中，表现最差的是QQ相册，而得分最高的当属Mofile相册。又拍网和巴巴变的压缩包图片上传功能非常出彩，Fotolog外链缩略图也很实用，而其余的两款相册则相差不大。



图片上传方式

除了在线上传外，随着手机拍照的流行，能否支持手机发送上传图片，也是衡量一个网络相册服务功能是否完善的重要指标。对于一些不仅专注于拍照的用户来说，随时随地收藏各种网上图片，也应该成为网络相册功能的一部分。还有一些用户可能拥有多个相册，在多个相册中发布相同的照片时，相册提供的“搬家功能”算是一种新的图片上传方式，可方便地在多个相册中复制转移图片，而不必重复上传操作了。

1.网易相册

网易相册只有一种图片上传方式，提供了一个在线批量上传的工具。用户安装上传插件后，点击“上传图片”即可打开上传工具界面（图1）。在左侧浏览选择本地硬盘中的图片文件夹，在中间的窗口中显示图片缩略图，双击图片即可将其添加到右边的上传窗口列表中。将鼠标移动到某张图片上面，还可显示功能按钮，可预览、旋转图片，并查看此图片的详细信息，包括像素大小和Exif拍摄信息等。

2.雅虎相册

雅虎相册也只提供了在线上传功能，不过分为单张图片上传和批量上传两种方式。其中批量上传工具界面比较简洁，在上传界面中也可预览图片，方便的是可直接打开图片文件夹，将图片拖动到上传界面中完成图片的添加（图2）。



3.QQ相册

QQ相册的在线上传方式，有单张图片上传和“使用Qzone相册上传工具”两种方式。在Qzone相册上传工具中，可批量选择上传图片（图3），并可对上传的图片进行编辑，支持对照片进行反色、浮雕等各种特效处理，也可添加贴纸、签名等。编辑功能很强大，而且速度快。此外，用户还可交费获得“QQ魔法相册”服务，可通过手机上传或下载图片。



4.又拍网



Yupoo目前提供了6种图片上传方式，除了在线上传外，还支持本地客户端上传、邮件上传、彩信上传、一键上传和搬家方式上传。

Yupoo客户端（下载地址：http://www.yupoo.com/help//tools/setup.exe）小巧但强大，可直接将图片拖放到上传列表中。在上传图片时，可自动裁剪图片，并可设置图片标签、图片的访问权限，还可直接在本地新建相册专辑、将图片共享到某个相册群中去（图4）。客户端软件还内置了截图的功能，可帮助用户迅速抓取想要的截图内容，方便直接上传到Yupoo相册中。

每个Yupoo用户都可获得一个唯一的邮件地址，形如“用户名.2nsu@yupoo.com”，可直接使用邮件附件上传图片。在邮件主题和内容中，可指定图片标签，同时可设置图片的访问权限。手机上传图片与邮件相同，只要手机支持邮件和彩信，都可发送到指定的邮件地址完成图片上传。

Yupoo的“一键上传”方式，可方便地在线收集各种网络图片、从网络上直接把照片上传到用户的相册中。下载安装“一键上传”安装插件，安装完毕后，重启打开浏览器，浏览任何网页时，在网页中的图片上点击鼠标右键，在弹出菜单中选择“保存图片到又拍网（Yupoo.com）”命令，即可自动打开图片上传页面。设置一下图片的保存信息，即可将该图片保存到相册中了。另外，安装了此插件后，在本地资源管理器中直接选择图片，也可用右键菜单中的“上传到Yupoo!”命令上传图片。



Yupoo的“搬家式上传”，允许用户将网易相册、Flickr和Fotolog相册的图片全部复制到Yupoo相册中。搬家式上传使用的是一个叫作“玩转Yupoo相册搬家工具v0.79”的工具，在界面中点击相应的相册，简单设置一下账号，就可将相应相册中的图片全部搬到Yupoo相册中了（图5）。搬家过程中，原有相册的图片不会被删除。

5.巴巴变

巴巴变提供了在线上传、桌面工具上传、邮件上传和图摘上传等4种方式。

巴巴变的桌面上传工具可在上传时自动缩放过大的图片，并可简单地旋转调整图片角度，此外没有其他功能。在采用邮件上传方式前，用户要建立一个巴巴变上传邮箱，同时还要设置上传照片的访问权限。上传时，邮件标题将作为照片的关键字，邮件内容将作为照片的描述。巴巴变的图摘上传方式与Yupoo的“一键上传”差不多，安装了“巴巴变图摘”插件后，在网页图片上点击右键，选择“巴巴变图摘”命令，即可打开图摘页面进行上传（图6）。



6.Fotolog

Fotolog提供了在线上传、客户端上传、电子邮件与手机上传，共4种图片上传方式。

Fotolog的本地图片上传客户端功能很简单，就是一个图片上传功能，不过可在上传的过程中设置一下自动剪辑图片大小。在使用邮件方式发送上传图片时，需要先设置一下邮件发送密码，可获得形如“用户名.发送密码@fotolog.cn”的邮件地址。向该地址发送图片邮件时，邮件的主题即为相片标题，正文即为相片说明。需要注意的是，邮件的图片发送只支持单一附件形式，不支持邮件附件内有多张相片。手机发送邮件，也是采用手机电子邮件的方式进行发送。

7.Mofile相册

Mofile相册提供了在线上传和“一键上传”两种方式。在线上传分为一张张上传和批量上传，不过批量上传的功能比较弱，必须要事先将图片放在同一文件夹中（图7）。另外，Mofile相册提供了实用的“一键上传”方式，与“巴巴变图摘”和Yupoo的“一键上传”都属于同一类型，都是用于收集网络图片的。下载Mofile相册“一键上传”安装插件，将REG文件导入注册表完成安装。在网页图片的右键菜单中选择“保存图片到Mofile（photo.mofile.com）”命令，即可将该图片保存到Mofile相册中了。另外，Mofile相册还提供了搬家功能，不过只能将Flickr的图片搬到Mofile中。



8.拍拍乐



拍拍乐提供了在线上传与客户端上传两种方式，其中客户端上传方式非常强大，但需要下载安装体积比较大的“拍拍乐2007”软件。拍拍乐2007是拍拍网提供的，一个功能非常丰富的本地客户端软件（图8）。在使用拍拍乐上传图片时，可选择新建专辑，并可设置专辑访问权限、进行图片进行简单的批量处理，比如添加文字、锐化特效处理、添加相框装饰等。当安装了拍拍乐客户端后，还可在本地硬盘中，或在网页中直接使用右键菜单将图片发送到拍拍乐相册。

在这一轮测试中，Mofile相册的上传功能表现得较差，Yupoo则最为出色。如果不计较软件安装体积，拍拍乐的上传功能则是最强的。



点评：在图片上传方式测试中，我们发现传统的网络相册，网易相册和雅虎相册上传方式比较单一，但上传还是很方便的。而QQ相册上传也很方便，尤其是自带的图片编辑功能非常强大，很有特色。而各种Web2.0网络相册上传方式多种多样，尤其是手机上传和网页图片收藏上传功能，切实贴近了用户的需要，非常实用。其中特别是Yupoo的邮件和手机上传方式，不仅具备图片上传功能，还有图片权限共享方式的灵活设置。Mofile相册的在线上传方式功能很简陋，但也提供了一键上传收藏网络图片。拍拍乐的客户端工具是最强大的，但体积有些大，需要下载安装。

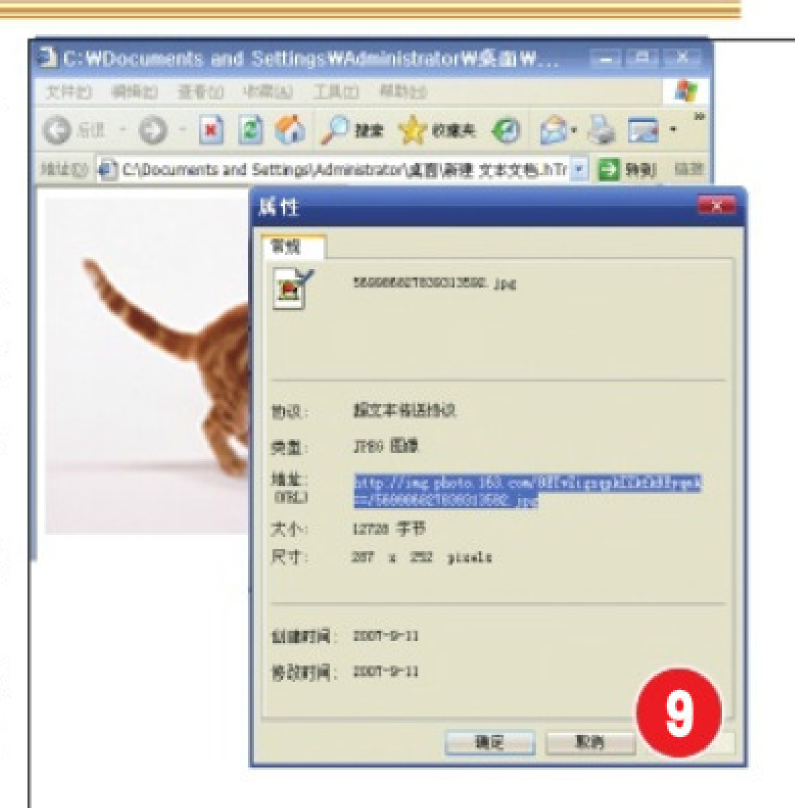
图片共享方式

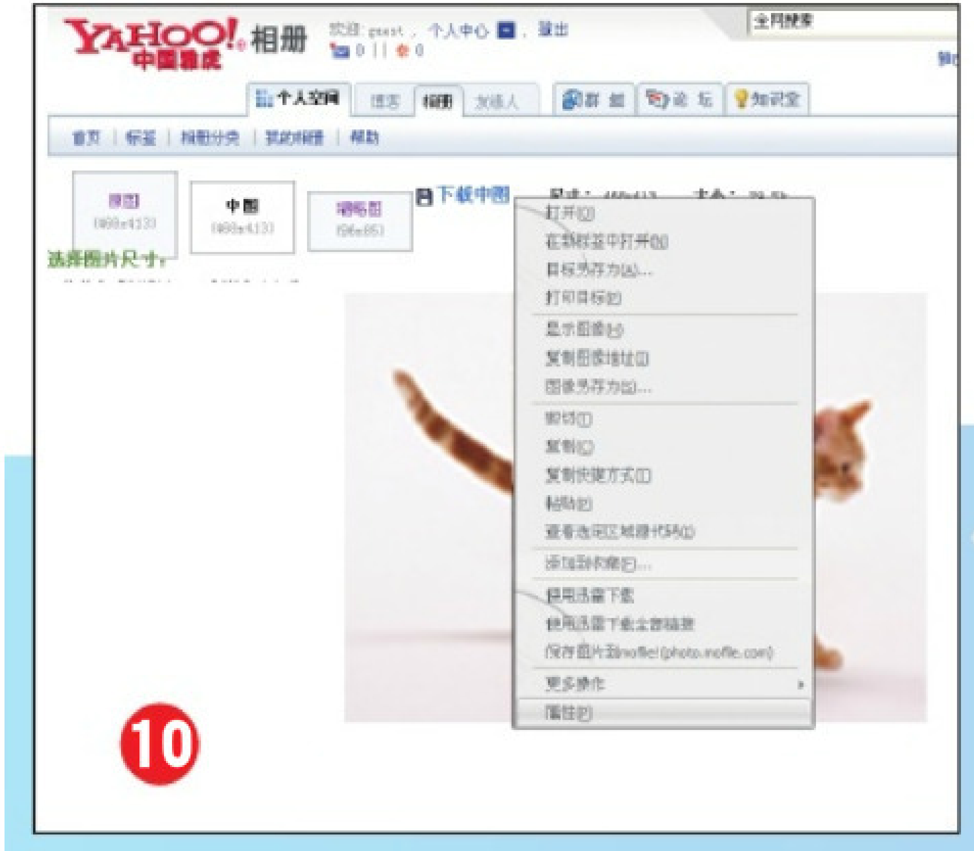
网络相册有一个很重要的功能就是图片共享，除了让好友来查看相册外，还有通过论坛博客贴图、制作头像等外部引用展示方式。

1.网易相册

在网易相册首页看不到一般相册常见的热图推荐之类的，也没有分类导航。要查看某用户的相册，则必须知道该用户的相册域名。网易相册很奇怪，似乎并不鼓励用户分享图片，而比较注重个人相册的隐私性，用户间必须添加为好友后，才能互相浏览照片。

网易相册一直为用户所诟病的不支持外链，也就是不允许用户在论坛博客之类的外部网站引用图片。不过笔者在测试过程中，却发现能成功在任何网页中调用网易相册的图片（图9）。只不过在外部引用时非常麻烦，需要点击打开每张图片，再手工复制图片的地址，而且只支持原图规格尺寸的引用。





2.雅虎相册

在雅虎相册首页中，可方便地选择或搜索各类热门图片，每个用户的图片都可被其他用户所查看。用户间可通过互相添加好友或使用收藏夹功能相互共享浏览图片。雅虎相册也没有提供直接的外链功能，但可通过一些查询图片地址的方法进行外部引用，非常麻烦。

雅虎相册外链的方法

*在雅虎相册中打开相册中的某张照片，点击图片左上角处的“原图下载”按钮，在新开的页面中显示有3种规格的图片（图10）。右键点击某张图片，在弹出菜单中选择“属性”命令，在弹出的对话框中的“地址”处，可看到开始“http://f18.yahoofs.com/***.jpg?phgOn5GBmQZAqm2u”的链接地址，复制该链接，即可通过论坛博客等方式外部引用了。网易相册的外链方法也与此类似。*

3.QQ相册

在QQ相册首页，用户可选择浏览其他用户的相册。但QQ相册的共享方式还是通过QQ聊天软件进行的，QQ好友间在QQ聊天工具上就可随时获知和查看好友发布的新图片。QQ相册同样没有提供直接的外链引用服务，不过也可通过上面的方法进行外部引用。

4.又拍网

又拍网提供了多种图片共享方式。首先，又拍网提供了5种尺寸规格，允许用户外链引用，点击图片上的“原图”按钮，即可看到不同规格的图片。在图片下方有相应的外部引用代码，用户可选择复制HTML或UBB代码，也可直接复制图片地址，或复制头像引用代码将图片设置为QQ或MSN头像（图11）。另外，在拍拍网将图片发布到博客非常方便，用户只要事先设置自己的博客类型与服务商，点击每张图片上的“发送到Blog”按钮，即可自动完成博客图片的发布。



5.巴巴变

上传图片到巴巴变后，会自动生成一个外贴代码，用户可从博客、网站与论坛中引用该图片。点击图片上的“外链”按钮，即可查看到不同规格尺寸的图片外链代码（图12），或点击图片上的“原图”按钮，查看各种尺寸规格的代码。同时巴巴变也提供了发布博客的功能，可直接将巴巴变中的图片批量发布到BLOG中。用户也可将自己喜欢的图片制作成GIF动画、幻灯片或巴巴变徽章。在首页中点击“共享”→“个性制作”，即可打开制作页面，按照提示向导制作出有趣的外链图。



6.Fotolog

Fotolog的“图片外贴服务（Share Photo）”，允许用户外部引用自己发布的图片，可把图片发布到QQ、MSN、POPO、ICQ等工具上，或把图片张贴到论坛上分

享。点击图片上方的“图片尺寸”，在打开的页面中即可获得图片外部引用和张贴的代码（图13）。点击图片上的“图片发送”按钮，在弹出页面中输入邮箱地址，还可方便地将图片直接通过邮件发送给好友。另外，Fotolog的图片还支持发送手机彩信。





7.Mofile相册

Mofile相册也提供了图片的6种外链尺寸代码，点击图片右边的“拷贝图片分享代码”按钮即可。Mofile相册还提供了“相册分享”功能，可直接为整个相册专辑制作出Flash动画显示效果，点击某个相册专辑旁的“我要分享相册”按钮，即可生成幻灯片代码。另外，Mofile相册还支持发送手机图片分享功能。

8.拍拍乐

拍拍乐的图片共享非常方便，打开某个相册，在下方可直接复制相册的幻灯片代码，可嵌入到任何网页中以幻灯片形式显示该相册中的所有图片。当打开某张图片时，点击图片上的“外链地址”按钮，即可自动复制外链地址到剪贴板上。另外，拍拍乐提供了一个本地的“贴图助手”，功能十分强大，支持本地和网络贴图，可为本地图片自动上传并生成贴图代码。另外，该工具还支持批量拖拽式贴图、“原图/缩略图”切换式外链，还支持淘宝短地址贴图。特别是工具自带了多个网站的贴图代码，包括新浪博客、盛大、拍拍、易趣等，无需用户再手工输入了，直接复制即可（图14）。

拍拍乐也为用户提供了方便的Flash相册制作功能，并且贴心地提供了菜鸟和高手两种模式。

点评：网易相册对用户的共享体验并不注重，而雅虎相册和QQ相册的共享也都不是很方便，特别在外链图片时很麻烦。相比之下，又拍网、巴巴变、Fotolog和Mofile相册不仅提供了贴心的外链功能，而且还提供了邮件、手机等共享方式。拍拍乐的外链功能最为强大方便，唯一美中不足的是需要安装客户端软件。



网络相册易用性

各网络相册的使用方法都大同小异，这里所说的网络相册的易用性，主要是指网络相册在浏览相册图片时是否方便。

1.网易相册

网易相册浏览图片时比较麻烦，需要手工一张张点击切换图片。

2.雅虎相册

雅虎相册浏览图片比较方便，提供了一个“幻灯片播放”功能，可全屏幻灯片的形式播放观看图片，并可控制幻灯片播放速度。

3.QQ相册

QQ相册浏览图片时，也需要手工点击切换图片。

4.又拍网

Yupoo又拍网也支持幻灯片方式浏览图片，并可调节图片切换时间，不过可惜不支持全屏幻灯片方式。

5.巴巴变

除幻灯片播放浏览图片方式外，巴巴变还具备独特的“日历浏览”功能，可按上传日期顺序方式查阅图片。

6.Fotolog

Fotolog与巴巴变一样，支持幻灯片播放，同时支持“日历浏览”，以简单直接的日历方式呈现用户每天的图片集合。

7.Mofile相册

Mofile相册可支持全屏幻灯片播放方式，普通模式播放时，也可设置自动播放间隔时间。

8.拍拍乐

拍拍乐也支持幻灯片方式播放，如用户制作了拍拍秀，还可直接播放拍拍秀。

点评：网易相册和QQ相册的图片浏览方式最差；雅虎相册和Mofile相册都支持幻灯片播放，而且支持全屏模式，图片浏览感觉非常好。



网络相册的交互性

用户除了希望展示共享图片外，更希望能与浏览者互动，了解到浏览者对此图片的评价。同时，相册用户之间、相册用户与网站之间，也希望有更多互动性。基本的留言评论功能，是所有相册都具备的，这里我们评测的主要是相册提

供的新的图片评论方式。

1.网易相册

网易相册只支持简单的图片留言评论、添加好友、收藏相册等，同时用户与网站之间没有什么交互参与的活动。

2.雅虎相册

雅虎相册与网易相册相似，只有简单的留言收藏功能。

3.QQ相册

除了收藏与评论外，QQ相册提供了一个“圈圈相册”的用户互动功能。在单张图片浏览窗口点击“画圈圈”按钮，然后圈定好友头像，可为好友添加圈圈标签后，可在好友的“我被圈的照片”相册中添加显示该照片。通过圈圈相册，用户可主动推荐自己的照片给好友或得到好友最新照片信息。

4.又拍网

在Yupoo中浏览的图片后，不仅可发表评论，还可在照片上添加独特的“标注”。标注作为信息保存在图片上面，平时隐藏，当用户浏览图片用鼠标移动到添加标注的区域时，就会自动显示标注文字。

Yupoo用户可对感兴趣的相册或图片进行“关注”，及时了解到图片更新，图片发布者也可了解到有多少人“关注”自己的图片。Yupoo还提供了“群相册”，也就是可由多人一起维护的相册。另外，Yupoo提供了“专题”的建站方式，网站不定期推出的一个关键字，然后用户上传跟这个关键字相关的照片，让用户共同参与图片网站建立。

5.巴巴变

巴巴变中可评论收藏图片、添加好友，也具备与Yupoo相同的“标注”功能。比较有意思的是，在巴巴变中提供了“语音评论”的功能，在浏览的第张图片下方有一个评论窗口，点击窗口下方的“录制语音评论”，可在线录制发表语音评论。

6.Fotolog

在Fotolog中，提供了一个“图吧”的服务，也是用户之间互动交流的平台。Fotolog还有一个“支持中心”，用户在此提出的各种疑问及用户间的交流，都能得到很及时的回复。

7.Mofile相册

Mofile相册提供了用户推荐功能，查看图片后，点击一下“顶”或“踩”即可对图片进行评价。相册系统根据用户评价，在“排行榜”栏目中评出每日最好和最烂的图片。

8.拍拍乐

在拍拍乐相册中，用户可建立或加入“拍吧”与其他用户交流。在“大观园”中，网站评出最活跃的和外链最多的用户，通过排行榜让用户找到最好的图片，也激发用户上传好图的热情。

点评：

除了雅虎相册和网易相册外，其它的网络相册都提供了一些比较有趣的互动功能，这也显示出了传统网络相册与新兴网络相册，在对用户体验方面的不同关注。



特色功能

除了基本的图片上传、展示、共享功能等对比外，在上面提到的一些网络相册与众不同的特色功能，这里我们单独列出，作为评测加分点。

1.QQ相册

QQ相册的“QZone相册上传工具”非常有特色，提供了强大的图片编辑和美化功能，图片处理速度也很快。

2.又拍网

又拍网在上传图片时，支持ZIP图片压缩包上传，这是比较有特色的。

3.巴巴变

巴巴变在上传图片时，同时支持ZIP和RAR压缩包图片上传，支持发表语音评论。



4.拍拍乐

在拍拍乐相册页面中，点击“设置音乐”按钮，用户可为每个相册专辑设置不同的背景音乐。拍拍乐相册还提供了“在线大头贴”服务，还可使用摄像头，方便地拍摄出漂亮的静态或动态大头贴照片，并上传到相册中（图15）。拍拍乐借助本地客户端工具，因此在管理图片上有许多特色功能，比如在线复制图片外链、本地图片外链、短地址外链等功能。而且在拍拍乐本地工具中，还可直接下载相册中的所有图片。另外，拍拍乐的本地上传工具也提供了简单而漂亮的图片处理美化功能。



评测结果

为了方便综合对比各款网络相册产品的功能，下面给出一个综合评测对比列表：

网络相册功能对比一览表

评测项目	相册产品	网易相册	雅虎相册	QQ网络相册	又拍网	巴巴变	Fotolog	Mofile相册	拍拍乐
存储空间	是否免费	免费	免费	免费/收费	免费	免费	免费	免费	免费
	存储空间	无限容量	无限容量	16MB/100MB	无限容量	无限容量	1GB	无限容量	无限容量
	流量限制	无	无	无	61MB	50MB	100MB	无	无
	专辑照片数	1000张	300张	无	无	无	无	无	无
图片限制	图片格式	JPG/JPEG/GIF	JPG/JPEG	JPG/GIF/PNG	JPG/GIF/PNG/BMP/ZIP	JPG/JPEG/GIF/PNG/BMP/ZIP/RAR	JPG/GIF	JPG/JPEG/GIF/PNG/BMP	JPG/JPEG/GIF/ICO/PNG/BMP/EMF/WMF
	图片尺寸	不限	不限	不限	不限	不限	<1280	不限	不限
	图片张数	不限	不限	不限	6张/ZIP压缩包不限制	6张/压缩包50张	6张/上传工具100张	普通方式10张/批量方式不限	在线10张/批量不限
	图片体积 单张	10MB	5MB	1MB	61MB	20MB	1MB	5MB/批量上传10MB	批量不限
	图片体积 一次	100MB	普通方式10MB/工具250MB	受空间大小限制	61MB	20MB	100MB	50MB/批量上传不限	批量不限
	保留原图	保留	保留	大于800×800压缩	保留	保留	大于1280×1280压缩	保留	保留
	是否生成外链规格	否	否	否	5种规格	5种规格	4种规格	6种规格	否
上传方式	在线上传	批量上传	单张上传/批量上传	单张上传/Qzone相册上传工具	在线上传	在线上传	在线上传	单张上传/批量上传	在线上传
	网络图片上传	不支持	不支持	不支持	一键上传	图摘上传	不支持	一键上传	客户端上传
	其它上传方式	不支持	不支持	不支持	本地客户端上传/邮件上传/彩信上传	本地客户端上传/邮件上传	本地客户端上传/电子邮件/手机上传	不支持	不支持
	相册搬家上传	不支持	不支持	不支持	网易相册/Flickr/Fotolog	不支持	不支持	Flickr	不支持
共享方式	外链	手工	手工	手工	支持	支持	支持	支持	支持
	其它共享方式	不支持	不支持	不支持	发送到	发送到动画相册幻灯片相册巴巴变徽章	邮件发送手机彩信	幻灯片册手机彩信	相册幻灯片相册
相册易用性	幻灯片播放	不支持	全屏	不支持	支持	支持	支持	支持	支持
	其它播放方式	不支持	不支持	不支持	不支持	日历浏览	日历浏览	不支持	不支持
交互性	基本评论与收藏	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持
	其它交互方式	不支持	不支持	圈圈相册	图片标注/图片相册关注/群相册/专题建站	图片标注/录制语音评论	图吧/支持中心	排行榜	拍吧/排行榜
特色功能		/	/	在线编辑图片	ZIP图片压缩包上传	ZIP和RAR压缩包图片上传/语音评论	/	背景音乐/在线大头贴/本地图片外链/短地址外链/图片编辑/图片下载	/
综合得分		3星	3星	1星	4星	4星	3星	4星	5星

其实评测表也只是一个参考，每款产品都各有优劣，一款网络相册是否适合用户，更重要的是在于用户的需要。雅虎相册和网易相册的无限空间，而且提供了稳定可靠的服务，对于有重要图片需要保存的用户是一个不错的选择。如果需要经常引用图片，又拍网、巴巴变和Fotolog都是很好的选择。既想存储图片，又想方便收藏网络图片，还经常进行图片外部引用的话，Mofile相册的全无限制功能是最佳选择。拍拍乐也是无限存储和外部引用，但需要安装客户端才能使用，适合于注重图片娱乐功能的用户。至于QQ相册，如果你是痴迷的QQ玩家，则不妨就在这个有限的空间里琢磨一下吧！P

一只眼的另类玩法
——趣味摄像头软件

■贵州 逍遥

摄像头曾经红极一时，因为其价格便宜，成为视频聊天的最常用道具，导致基本每台电脑都会配备一个摄像头。可惜随着时间的推移，使用摄像头的时候越来越少。其实这个小小的摄像头还有很多玩法，用好了也很有趣。

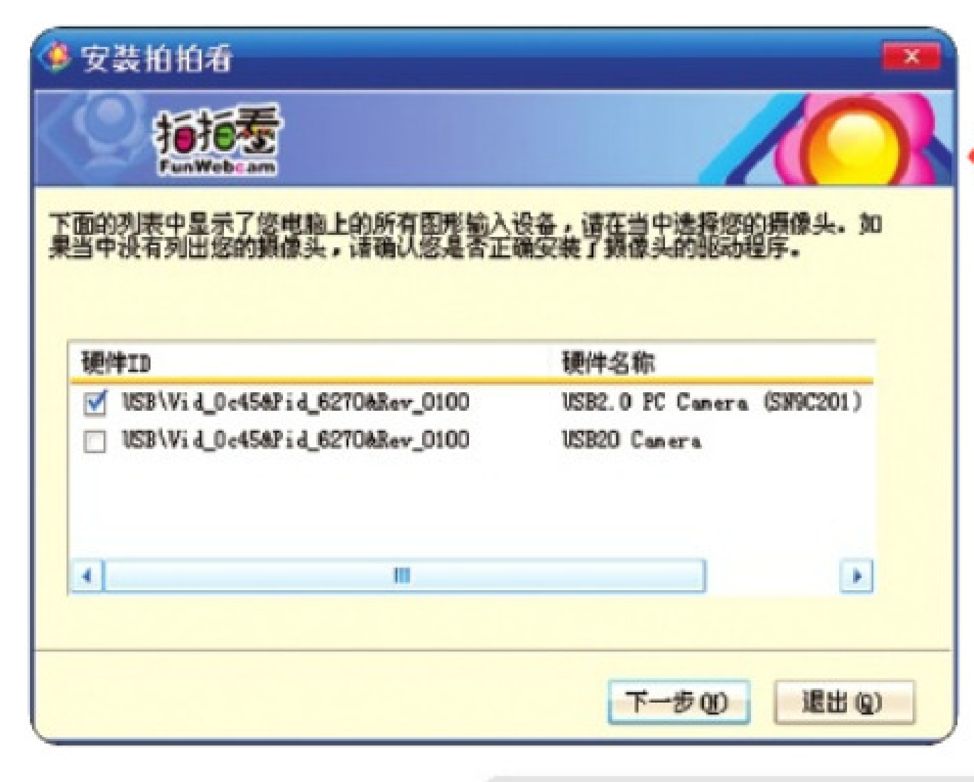
趣味视频聊天

摄像头的“天职”当然是视频聊天了，上网与众多的好友们聊天打趣，是排解孤寂的好方法。与好友视频聊天，也得有些手段弄些花样，尤其是以一敌众时，独家秘籍必不可少。

一、百变造型，视频聊天多姿多彩

与好友视频聊天时的一点新花样，也总能给好友带来一些惊喜与不同的心情——平淡无奇的视频聊天窗口，需要一些花样来点缀，带给好友不同的感觉和心情。于是找来了“拍拍看”这个软件（下载地址：http://www.paipaikan.com/programs/Setup20070529.exe），为视频增加点花样。

1.安装与硬件设置



下载并执行“拍拍看v2.5”安装程序，按向导提示进行安装，安装完成前会弹出视频设备选择界面。

如果安装有多个视频设备，如摄像机、摄像头等，在中间的列表中会显示相应的硬件ID和硬件名称。

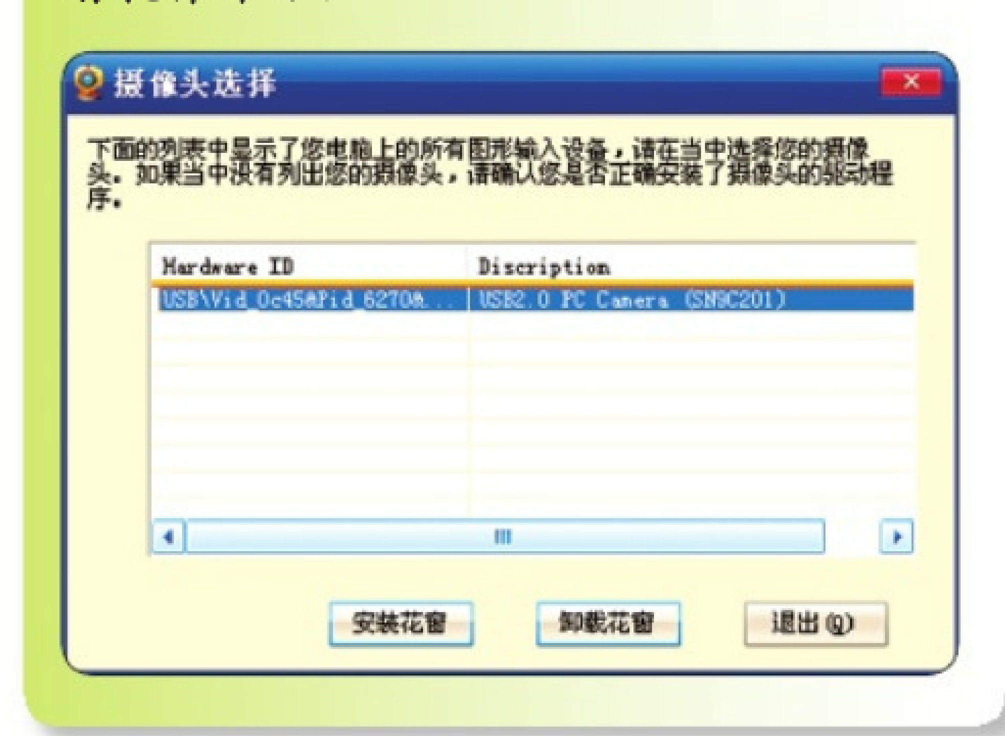
勾选摄像头设备，确认后要求重启系统。



为了让拍拍看能准确检测到摄像头，最好在点击“完成”前勾选“重启系统”。如果不想重启系统，也可勾选“重新插拔摄像头使拍拍看生效”项，点击“完成”按钮后，重新插拔一下摄像头，即可完成软件安装。注意在插拔摄像头时，不要更换USB接口，以免拍拍看检测不到摄像头。

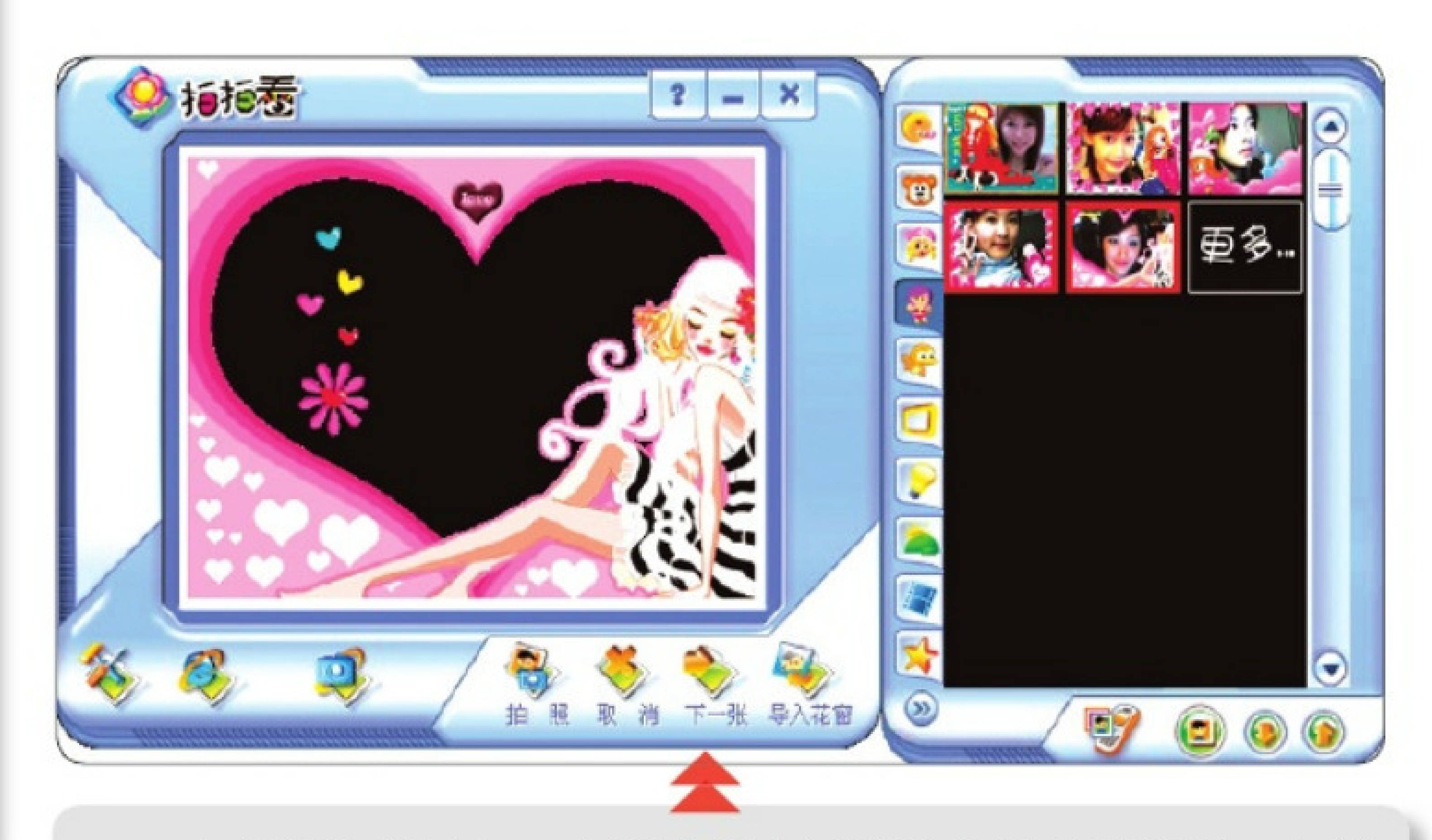
提示：

如果以后在拍拍看软件运行后，因为摄像头换了接口或其他原因，出现无法连接摄像头的情况，那么可关闭拍拍看软件，再次执行拍拍看安装目录下的“CamSet.exe”程序文件，在窗口中选择摄像头设备，点击“安装花窗”按钮，提示“安装成功”，重新执行拍拍看软件即可。



2.为视频添加动画花边效果

拍拍看软件运行后，首先要求注册成为该软件的会员。在登录界面中点击“免费注册”按钮，打开注册页面，按提示即可完成注册。输入用户名及密码，登录打开软件，可看到软件界面左侧是摄像头预览区，右侧是花窗选择区。



在花窗选择区中，左侧边栏上可选取各种花窗类别，包括“表情花窗”“动物花窗”“电影花窗”“美女花窗”等分类。选择某个后花窗，在预览区即可看到花窗的样式。



但现在还不能看到摄像头拍摄效果，需要点击“拍照”按钮，或点击“打开视频”按钮，切换到拍照模式。

在右边选择相应的花窗，即可看到加入花边的摄像头拍摄效果了。

提示：

拍拍看自带了许多漂亮的花窗，如果觉得不够，还可到拍拍看网站上（下载地址：http://www.paipaikan.com/xuancai.asp）去下载更多漂亮的。下载来的花窗文件后缀名为.msn，可在软件界面中预览窗口下。点击“导入花窗”按钮，浏览指定下载的花窗文件，即可添加更多的花窗样式了。

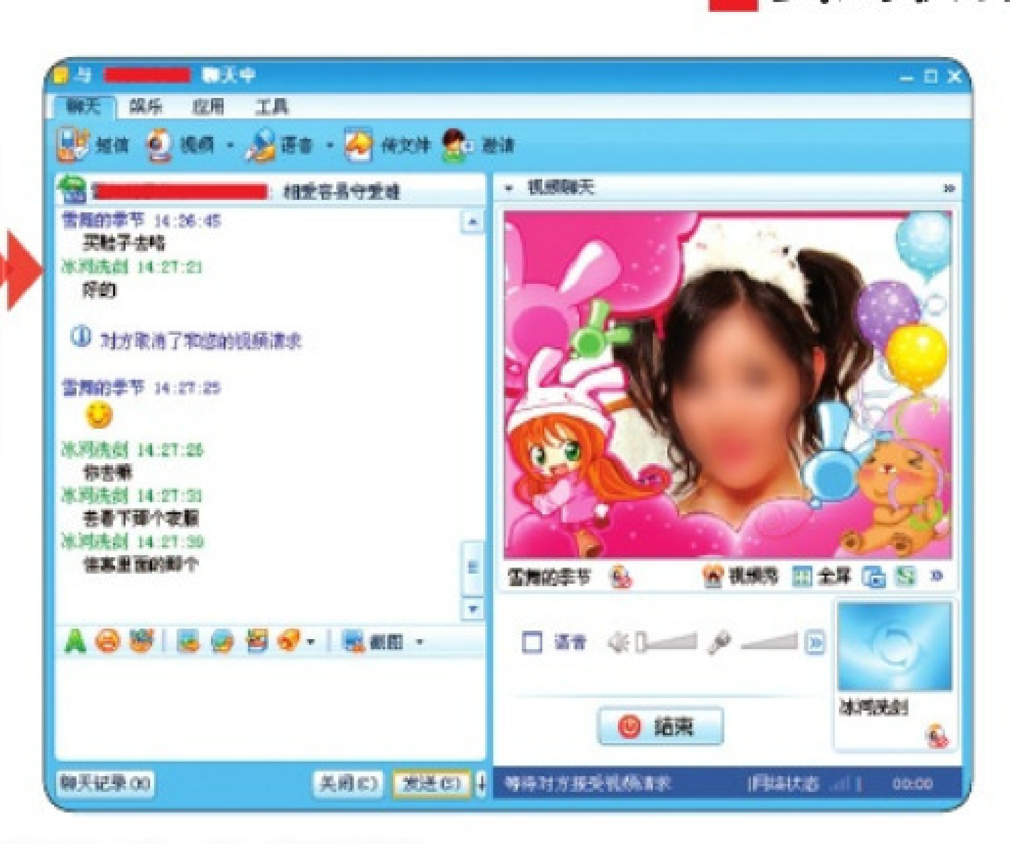
有时会出现切换到拍摄效果后，无法显示花窗的情况，可点击左侧预览区下的“选项设置”按钮，打开设置对话框，点击其中的“如果视频中无法出现花窗效果，点击此处修复花窗效果”按钮即可。



3.花样视频聊天

效果满意后，点击预览区下的“关闭”视频按钮，关闭摄像头拍摄效果预览，也可直接点击花窗区下的“压缩模式”按钮。因为在预览模式下，拍拍看软件非常耗费系统资源，CPU占用率最高会达到50%左右，换到压缩模式，可大幅降低CPU占用率。

然后打开QQ或MSN视频聊天软件，按正常方式进行视频聊天。切换到拍拍看软件，注意不要进入拍照模式，选择不同的花窗，就可看到花窗被加入到视频画面里面了，正在聊天的好友就可看到我们的百变造型了。

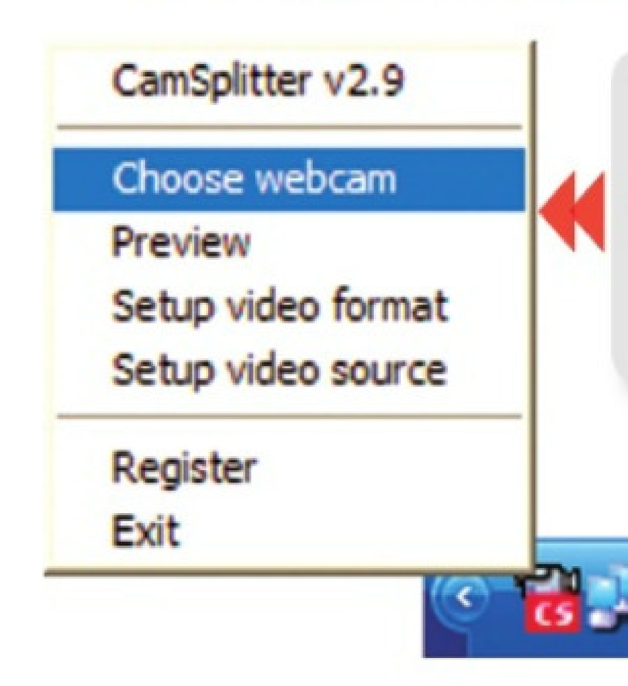


只要使用拍拍看软件为视频添加花窗后，以后即使关闭拍拍看软件，仍然能看见视频里有花窗的效果。如果需要取消花窗，可启动拍拍看软件，点击预览区域下方的“取消”按钮即可。

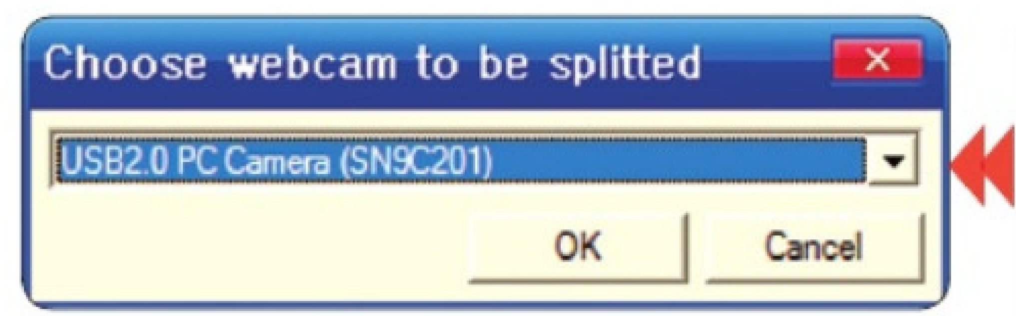
二、以一敌众，游刃有余——任意聊天软件玩转多人视频

支持视频聊天的软件目前有很多，什么MSN、QQ、Skype之类的，怎么同时与各种聊天软件上的好友视频聊天呢？CamSplitter是我的一个秘密武器。

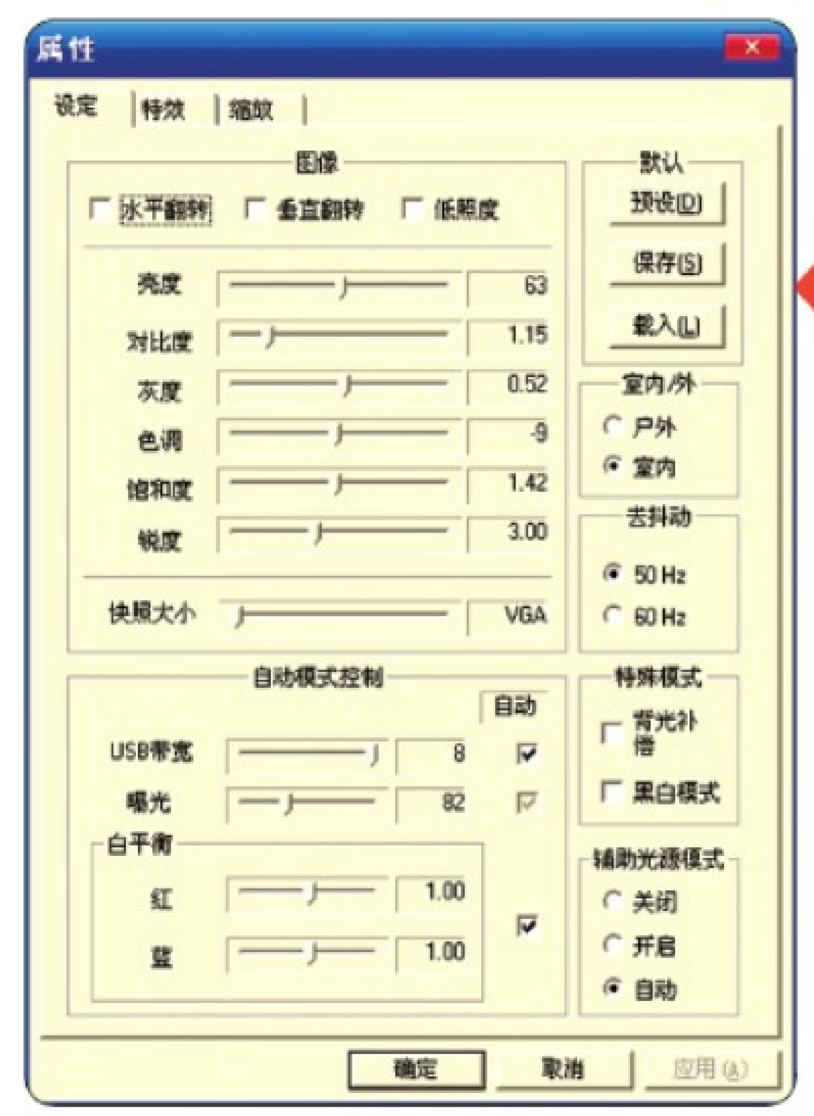
1.安装虚拟的摄像头



首先下载并安装“CamSplitter v2.9”软件（下载地址：http://camsplitter.softservice.org/download/camsplitter.exe），然后关闭所有当前正在使用摄像头的程序，连接摄像头到电脑上后，启动CamSplitter。右键点击系统托盘区中的程序图标，在弹出菜单中选择“Choose webcam”命令，打开摄像头设备选择对话框。



在对话框下拉列表中，选择当前系统中安装的摄像头设备，点击“OK”按钮，即可打开摄像头预览窗口，看到摄像头拍摄的图像。



右击托盘区中的程序图标，选择“Setup video format”，在打开的对话窗口中可设置视频窗口的尺寸、颜色等。还可点击托盘区右键菜单中的“Setup video Source”命令，在弹出的对话框中调节移动滑块，即可设置一下摄像头的视频亮度、对比度和清晰度等参数。

2.聊天软件设置

设置完毕后，现在就可任意打开聊天程序QQ、UC、MSN等，发送多个视频连接请求了。不过在进行视频聊天前，首先要将默认的视频设备设置为CamSplitter。以QQ为例：打开语音视频调节向导对话框，在“视频设备”下拉列表中选择“CamSplitter”，“完成”后即可启用CamSplitter。



CamSplitter v2.9
Send video to :
D:\Program Files\Tencent\QQ\QQ.exe
Preview
Setup video format (close all applications first)
Setup video source (close all applications first)
Register
Exit (close all applications first)

同样的，再在其他聊天软件中，如MSN，设置相应的视频设备为“CamSplitter”，即可同时在多个软件中使用同一视频设备了。所有的视频聊天软件都将从“CamSplitter”那获取当前摄像头拍摄的图像，从而实现同时与多人视频聊天的目的。当前使用视频摄像头的所有程序，都会在系统托盘区图标右键菜单中显示出来。如果想暂停对某一个程序的视频支持，取消选择相应的程序选项即可。

三、“唱的比说的好听”——网络视频情歌对唱

谁说“说的比唱的好听”？与好友视频聊了半天，还不如来一首歌网络视频对唱更有情调。网络视频对唱，这么新奇的创意，不管是不是前无古人，但总是要用软件给录制保留下来的。

首先，启动QQ视频录像机（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/40256.htm），选择要录制的范围。由于是录制视频聊天对唱，所以不仅要录制好友的视频聊天窗口，还要录制自己的，因此可选择“指定范围”项。

然后可设置录制暂停、显示或隐藏窗口的热键，在“视频压缩质量”中，如果系统配置比较好，可将质量调到最高25，普通情况下可调节为10即可。在下方勾选“视频模式”“录制声音”等项，“录音音源设备”中选择“QQ聊天声音”项，即可录制聊天声音。

设置完毕后，与好友建立QQ视频连接，然后将好友与自己的视频聊天窗口最大化显示在桌面上。按下热键F6，或点击录像机界面中的“录制”按钮。点击鼠标左键，将会出现黑色选择框。拖动选择视频聊天窗口，选择完毕后会弹出保存对话框。浏览指定保存的路径及文件名后，即可开始自动录制视频了——此时，就可和好友开始网络视频对唱。

录制完毕后，按下热键F7或点击软件界面中的“停止”按钮，打开保存的视频文件，即可看到刚才视频聊天内容。

大头贴，留给好友的回忆

“大头贴制作系统”（下载地址：ftp://xzrj:zyftp@61.129.117.55/xzdtt.exe）是一款操作简易的大头贴制作软件，用户只要简单地点一下鼠标就可轻松制作出贴纸照片来。本软件不但能打印出标准的大头贴，而且还支持将大头贴照片输出到屏幕保护程序及将大头贴保存到硬盘。

1.拍摄照片

安装好摄像头，然后执行“大头贴制作系统 5.06”软件。选择左侧预览框下方的摄像头图标按钮，可切换到拍摄模式：左键点击该按钮可直接拍摄，右键点击可延时拍摄，也可直接点击界面上的按钮，从本地硬盘中导入照片制作大头贴。





2.添加花边

拍摄或调入照片后，右键点击预览框下方的“左键保存图片”按钮，弹出花边添加对话框。点击选择喜欢的花边，关闭对话框，在预览区就可看到添加了花边的大头贴效果了。可用右键点击右边的“左键多媒体输出**”按钮，隐藏或显示花边。

3.大头贴编辑

软件提供了强大的编辑功能，在预览区图片上点击右键，即会出现图像编辑操作快捷菜单，包括了恢复原始大小、恢复比例大小、恢复原始位置、调整图像大小和增加双胞胎特效等操作。点击下方“加入背景**”按钮，可以打开背景或装饰添加对话框，可为人像增加背景和装饰物。





添加饰物后，点击右下角“操作区”中的确认选取按钮，可将图片添加到右侧上方的“动画”生成器编辑窗口中。可为照片添加多个边框，自己组合照片排列顺序。



点击某张照片，将弹出图片编辑对话框。软件提供了浮雕、柔化、添加手写字、加入表情等特效处理，使照片更具有个性化。

在编辑窗口中，可点击“保存单张大头贴到硬盘”按钮，将大头照片保存到硬盘中。另外，可点击“发送大头贴彩信”按钮，使用软件提供的彩信发送功能，将喜爱的大头贴照片发送到好友的手机上。

4.输出多媒体

用户可以选择将大头贴制作成屏幕保护程序、海报或音乐贺卡。点击左侧预览区下方的“左键多媒体输出**”按钮，在弹出窗口中选择相应的功能按钮，按向导提示即可生成独特的大头贴多媒体。

另外，大头贴制作系统的官方网站上还有许多花边图库资源可以下载，用户也可使用软件附带的“大头贴花边制作”插件，制作出与众不同的花边来。



游戏的新玩法——摄像头游戏

和好友聊天时间没多长，居然也会有些厌倦了。看着这款新买的摄像头的高像素，于是想到了一直没能玩的新玩意儿——摄像头游戏。看看这摄像头游戏能不能帮我打发剩下的假期吧！

一、摄像头游戏及硬件要求

摄像头游戏是通过摄像头捕捉玩家的图像，输入电脑游戏中后，玩家就可见到自身在游戏中出现。同时玩家还可与虚拟世界中的游戏元素进行实时互动，从而提供给玩家一个全新的身临其境的游戏方式。由于摄像头游戏是通过摄像头来捕捉玩家的动作，将其输入到电脑中转化为动作信号，控制游戏中主角的操作，因此，摄像头游戏对摄像头硬件的要求还是比较高的。要求摄像头能够以图像捕捉、分析为核心，智能判断玩家的各种动作并转化为电脑输入设备信号，高像素、高分辨率的镜头是必不可少的。当然，普通的摄像头也可以玩游戏，不过在游戏速度和灵敏度上就逊色多了。

二、娱乐健身——《海之星》

游戏名称：《海之星》　游戏大小：25.312MB

下载地址：http://www.interjoy.com.cn/product/product_down.asp?id=1

《海之星 v1.0》是一款娱乐健身类的视频摄像头游戏，游戏中有可爱有趣的海洋球、美丽悠远的大海、效果奇特的道具，让玩家在轻松有趣的游戏中，又经历一场奇特的海洋之旅。

1.进入游戏

下载并安装《海之星 v1.0》游戏后，一定要先接上摄像头并安装好驱动程序，将摄像头放置在显示器上方，并调整摄像头，使自己能正对摄像头，出现在摄像头画面的正中央，然后再执行游戏。如果安装好摄像头，但却无法正常进入游戏，一般情况下，是由于摄像头被其他程序占用了，比如MSN、QQ等，可关闭这些程序再启动游戏。

2.游戏控制

设置好摄像头进入游戏后，自己的视频影像将显示在游戏界面中央。游戏场景以海洋为背景，画面中央的海洋球会不停地向两侧生长，我们可通过虚拟移动左右手臂，使用下落的海洋球将中央区域相同的海洋球消除。游戏主要是通过左右手臂的肢体动作，去“触摸”游戏界面中的功能按钮和下落的海洋球，通过手臂影像触碰对游戏进行控制。随着游戏难度的增加，可获得多种有趣的道具。要想用手准确地将两侧吐出的海洋球成功拍到想要的位置，可不是那么容易的。

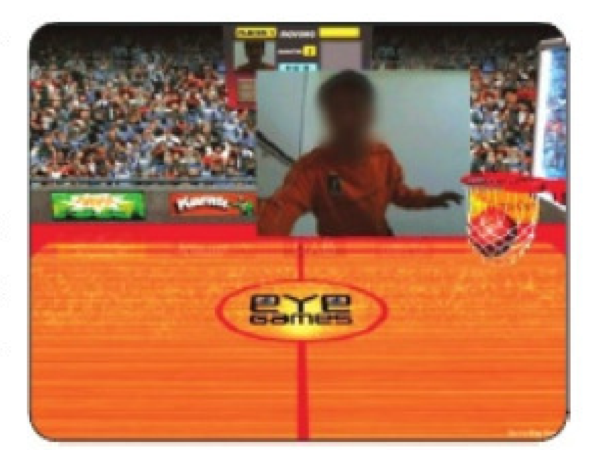


三、假期动起来——《梦幻排球》

游戏名称：《梦幻排球》　游戏大小：109MB

下载地址：http://www.interjoy.com.cn/product/product_down.asp?id=0

《梦幻排球》与《海之星 v1.0》一样，都是同一个公司开发的摄像头视频采运动类游戏。自己的视频形像会作为一个队员显示在游戏画面中，可通过在视频区域中晃动手和身体来击打飞来的排球，也可通过触摸特定的区域实现“跳跃”和“扣球”。游戏的模式是2对2，玩家与一个电脑控制的角色作为队友，共同对抗电脑控制的两个角色。当某一方先得到11分，那么他们将获得本局（关）的胜利，随着关卡的深入，游戏的难度也将提升，并会出现不同的道具。



四、国外摄像头游戏经典——《Camgoo》

游戏名称：《Camgoo》

游戏大小：45.6MB

下载地址：http://www.camgoo.com/files/demo/camgoo_demo_install.exe

《Camgoo》是一款非常经典的摄像头视频游戏，其中包括了6款系列迷你游戏，分别为：Treasure Trouble、Pixie Presents、Keepie Uppie、Box a Bot、Beat Master和Cam Kong。

1.游戏安装设置

下载并安装“Camgoo Sixplay v1.0.0.1”，启动程序进入游戏。首先要求做摄像头影像校正：自己不要动，然后移动摄像头，让自己处于计算机屏幕的中间才算校正。在校正时，要求室内光源充足平均，不然会有一侧感应不到。

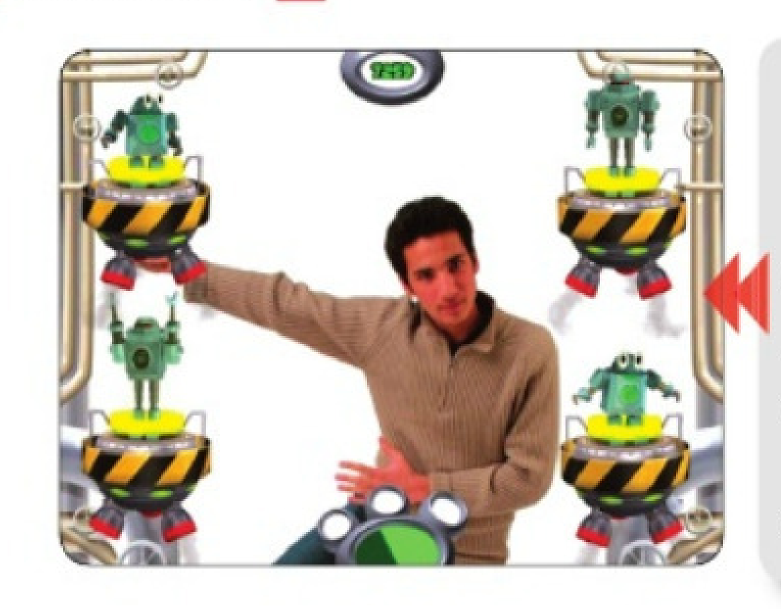
进入游戏后，可通过键盘方向、Enter键和Esc键来选择游戏菜单。也可用手来虚空选择，方法是把手移动到相应选项，当看到屏幕上相应的选项发光时，用手碰触的选项，可看到选项闪动。将手掌的5指做上下波浪的运动或画小圈运动，选项旁就开始逐渐绕一圈光圈，形成一圈，就等于选定了该选项。在游戏菜单中选择“Play”，即可进入游戏。

2.游戏的操作

游戏操作很简单，玩家只需要移动手触碰击打游戏中的相关物品即可。



其中“KeepoeUppie”是一款有趣的足球游戏，在游戏中，玩家要用手来打足球，让足球不落到地上，连续拍的次数越多分数越高，也可用头、肩、胸或排球方式来顶球。



"BoxaBot"游戏中，玩家在一艘宇宙飞船的驾驶舱里，而机器人正在入侵飞船。敌人是大的土色机器人，其他颜色机器人和土色小机器人是自己人，要消灭敌人，但不要伤害自己人。



"BeatMaster"是一个音乐游戏，可随着韵律用手敲击各个音乐符号进行配乐，收录的音乐包括舞曲、HipHop、摇滚、R&B等。

"PixiePresents"中需要收集各种礼物，盒子里装着各种东西，只打开彩盒，不要打开有小丑怪的木盒。在"TreasureTrouble"中玩家要保护自己的黄金，用自己的拳头打倒不断涌来的海盗。

"CamKong"中的任务是保卫挂在摩天大楼上的大金刚，打掉前来攻击的各种飞机。

小提示： 摄像头视频游戏小集合下载地址：http://game.21cn.com/zhuanti/camera/。

摄像头兼职作"保安"

一大早醒来，感觉浑身酸痛，只好躺在床上不起，怀念N年前在大学时成天驰骋在足球场上的美好时光。本想好好休息一番，可是感觉居然有人来敲门，全不搭理也不行，只好勉强爬起床来，把摄像头接到了大门外的隐蔽处，悄悄地监视敲门的人。

一、本地视频监控

利用日常使用的电脑摄像头，即可制作出一个准专业的防盗视频监控器，而且方法非常简单。

1.安装摄像头监控

翻出以前买的一根10米长的USB延长线。用延长线连接电脑，将自己的摄像头安装在了门外墙顶的角落里面，用几张绝缘胶布把摄像头和一堆乱七八糟的电线层层包捆起来，只露出小小的摄像镜头。虽然有点BT，但不仔细看根本察觉不到门外有摄像头。摄像头安装完毕后，检查一下视频效果，虽然有点模糊，但足以分辨门外的来客了。

2.安装摄像头监控软件

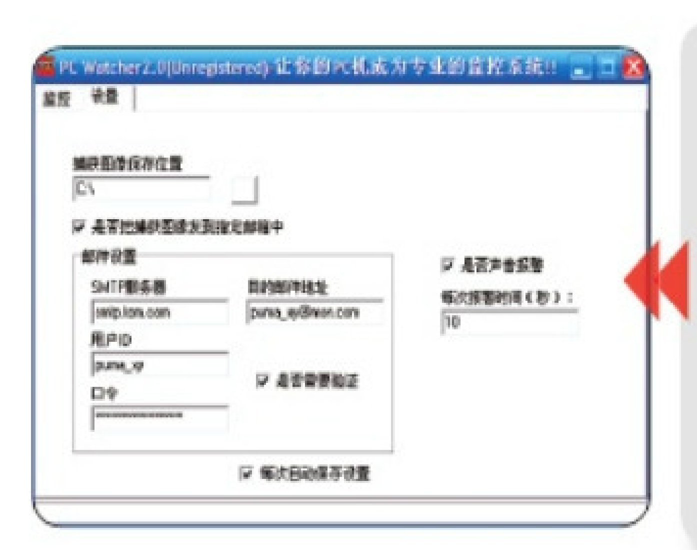


在自己的电脑上启动"摄像头监控大王 v2.0"（下载地址：http://10.duote.com/pc_watcher.zip），点击"开始"按钮，摄像头就开始监控门外的情况。



一旦门外有人经过或敲门时，摄像头监控大王就会发出报警声，提示"警告，有动静！"。从程序界面的监控场景预览中就可看到来人是谁了。

监控大王非常敏锐，门外的光线发生变化，或飞快跑过一只小猫咪，可能都报警，因此可略稍降低一下监控的灵敏度。直接拖动界面右边的"敏感度"滑动条即可，一般可设置到左边第三格左右。



另外，有时候不在家，放心不下家中的情况，可开启监控大王的远程监控通知功能，随时了解家中的情况。在摄像头监控大王界面中选择"设置"选项卡，在"捕获图像保存位置"中指定一个路径，监控大王将会在报警时自动保存捕获到的图片到指定位置，作为发生意外后的查证资料。

可勾选"是否把捕获图像发送到邮箱"选项，设置邮件发送服务器及登录用户名密码等信息，以后每次报警时，还会自动将当前捕获到的图片发送到指定的邮箱中。远离家中时，也可用手机或其他方式上网查看家中的情况。

三、摄像头身份识别系统

摄像头可不仅限于监控，我决定要充分发挥它的保安作用，不仅对我的人身安全，同时也对我心爱的电脑进行保护。于是用摄像功能做了一个身份识别系统——对使用电脑的人进行脸部识别分析，如果发现不是主人的话，电脑自动锁定。

1.设置识别数据库

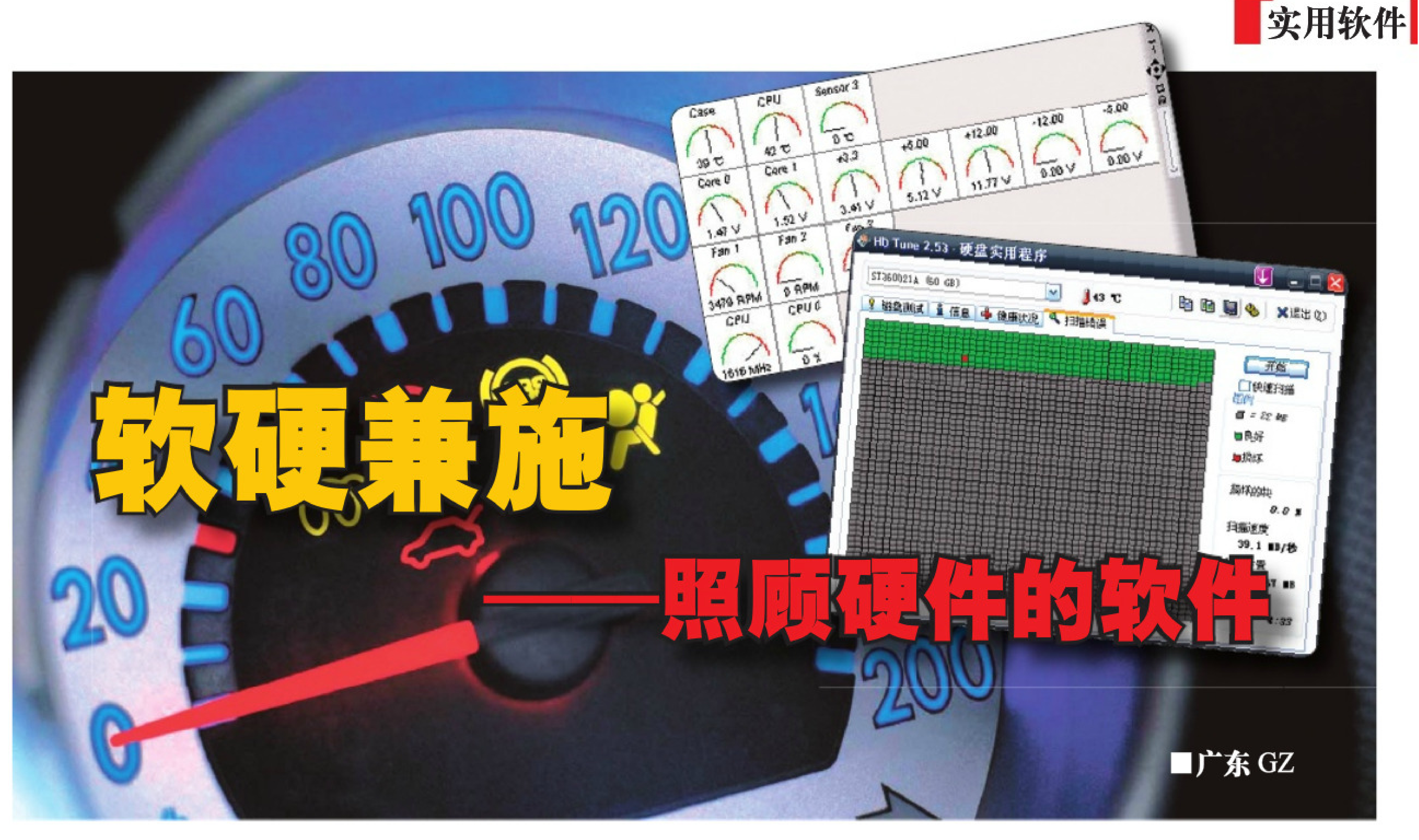
安装并启动"Alparysoft Video Lock"（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/20472.htm）人像识别工具，首先会要求设置用户名和密码，确认后进入主界面。点击左侧的"设置"按钮，可选择当前摄像头设备，并设置安全级别，检测极限等，还可设置锁定热键。

点击左侧的"识别训练"选项按钮，将面部对着摄像头的镜头，程序便可自动侦测你的面部位置并进行校准，在图像显示窗口可以看见一个黄色线框标出面部位置。点击"捕捉人脸图像并保存"按钮便可把图像添加到数据库中。



2.启用识别系统

离开电脑时，可以按下"Ctrl+Alt+L"快捷键，启用识别系统锁定电脑。要想再次使用电脑，必须将面部对准摄像头，摄像头就会自动对你的面部进行侦测识别，确认用户身份后，电脑才会解锁——当然这个识别系统只是简单的玩玩而已，要破解它其实也是很容易的事情。



■广东 GZ

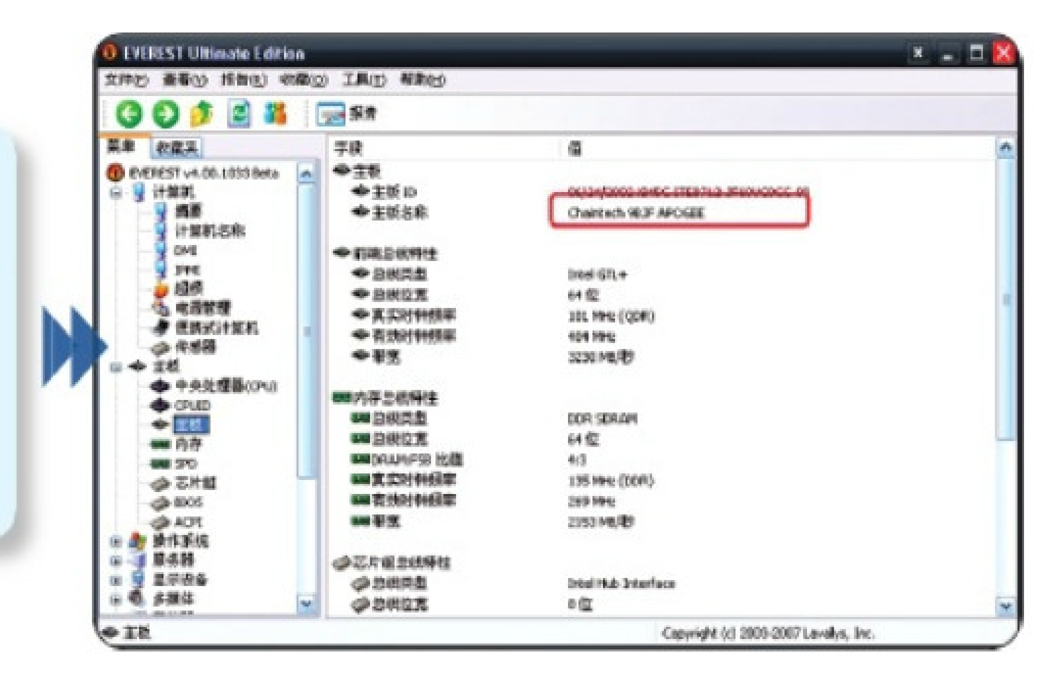
每个人都可选择自己喜爱的计算机应用方式，例如不断冲击计算机运行速度的极限，或打造完全静音的媒体播放设备。当然这些都是不惜硬件成本的做法，如果用户关心计算机运行的平衡和稳定，那些照顾硬件的软件工具才是值得关注的重点。

MotherBoard Monitor 5

作为一款能监视主机板温度、使用电压、风扇温度、CPU温度的工具，MotherBoard Monitor 5可说是其他硬件监控工具的基础，它能设定温度监视的警告值，通过启动软件、播放音效或是显示文字及时提醒用户，并可输出TXT或HMLT格式的记录文件（http://www.onlinedown.net/soft/6506.htm）。

软件安装完毕必须先按照步骤进行配置，通常软件会自动启动MBM5 Config Wizard。如果没有用户，应从程序组中启动MBM5 Config Wizard。为了保证MotherBoard Monitor 5能支持用户的主板，应首先升级配置文件。点击“Update”按钮，MBM5会自动连接到站点服务器读取更新信息。当信息下载完毕后点击“下一步”，在窗口中选择主板厂商、主板型号即可在线更新最新版本的配置文件。

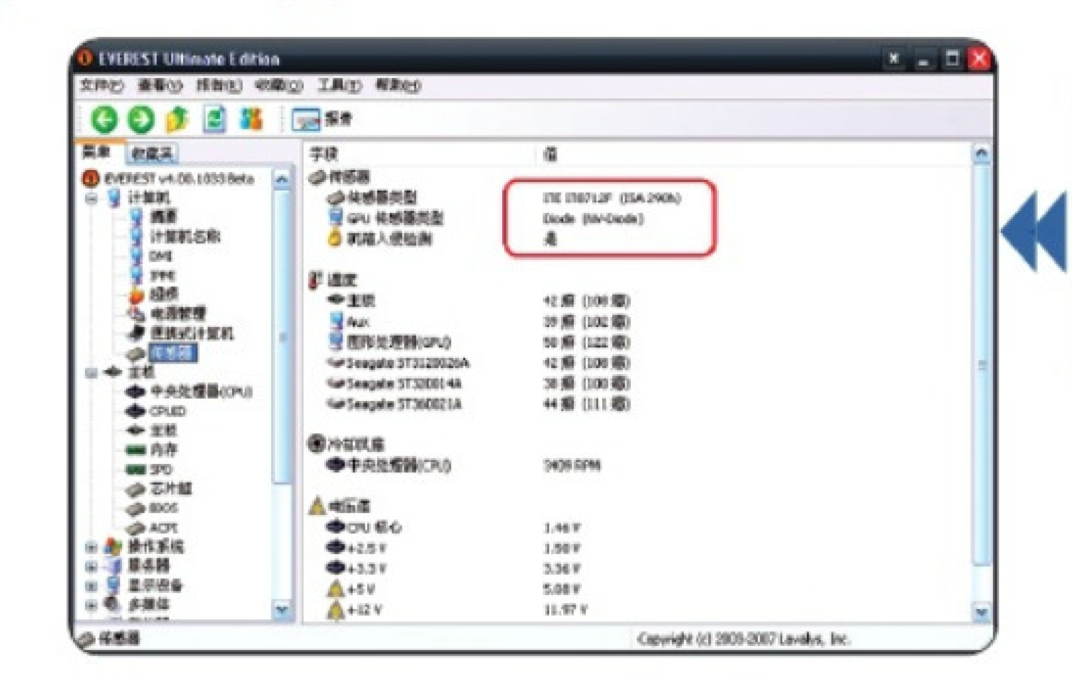
如果用户不知道计算机主板的品牌和型号，那么可下载并启动EVEREST Ultimate Edition（http://www.onlinedown.net/soft/16705.htm），运行后在左侧导航栏中定位到主板信息，在右侧主窗口中即可看到检测出的主板品牌和型号。





最后设定温度显示的格式——摄氏或华氏，设定完毕后必须重新启动计算机。用户可为MotherBoard Monitor 5安装多国语言包（http://www.onlinedown.net/soft/6507.htm），启动后右击系统托盘中的MBM5图标，选择“Settings”打开MBM5的主设置窗口即可应用中文。

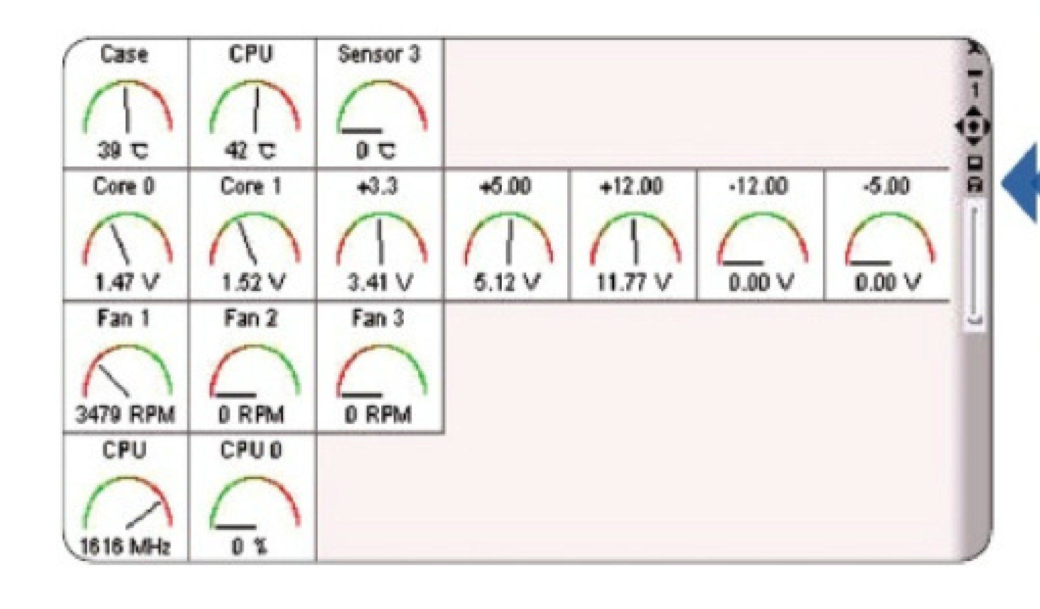
接着在“常规”和“温度”选项页中，选择正确的“主板传感器名称”。



如果之前用户正确设定了主板的品牌型号，那么MBM5能自动识别正确的传感器，用户可保持默认。否则仍然使用EVEREST Ultimate，在计算机传感器中即可查找到本机所使用的传感器。



继续切换到“电压”选项页，在“电压适配器”下拉列表框中选择正确的型号，如果下拉菜单中有自己所使用的主板名称就可直接选择，否则仍然按上述办法或主板说明进行查找。



点击“应用”按钮使设定生效后，右键点击系统托盘中的MBM5图标，选择“Dashboard and Settings”启动Dashboard面板，如果MBM5仪表盘中的数据与EVEREST Ultimate基本一致就证明设定正确。

通过这样的设置已经完成了MBM5作为基础工具所需要设置的东西，用户也可举一反三设置更多风扇监视、报警选项等更多内容，实现MotherBoard Monitor的进阶应用。

温度监控

笔记本电脑的CPU通常会有独特的自动变频技术，从而实现电脑节能省电、降温降噪的功能。不过即使是没有变频技术的普通CPU，也能通过软件工具达到同样目的。CpuIdle Extreme（http://www.onlinedown.net/soft/3917.htm）就是这样一款CPU降温和节能的管理工具，与众不同的地方在于CpuIdle Extreme始终是激活的，而不像其他工具提供正常的电源管理模式，也就是说CpuIdle甚至在你使用电脑时仍然工作。

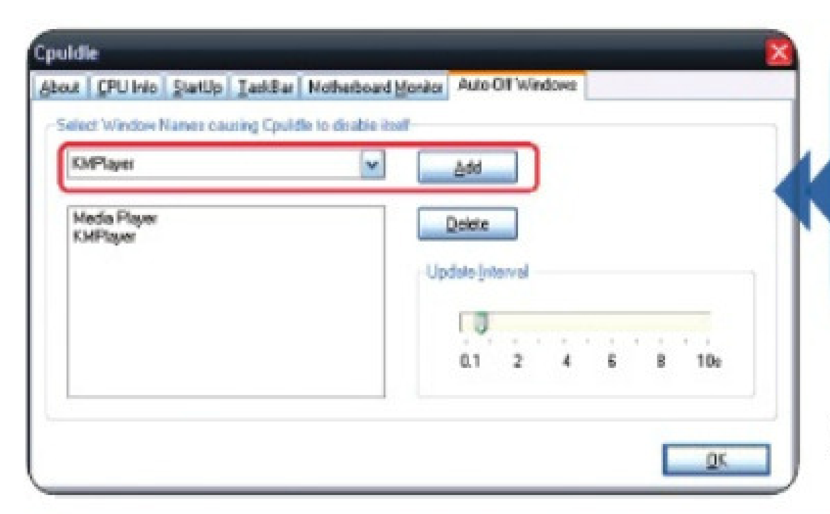
CpuIdle Extreme启动后会自动缩入系统托盘，如果用户同时开启了任务管理器，会发现CPU占用率已达到100%，这证明CpuIdle Extreme此时正在工作。





我们知道任务管理器中有个空进程“System Idle Process”，它的作用就是计算机无操作时占据空闲的CPU时间，但并不会主动占用任何CPU资源，而现在“System Idle Process”进程时间很明显被CpuIdle Extreme取代。

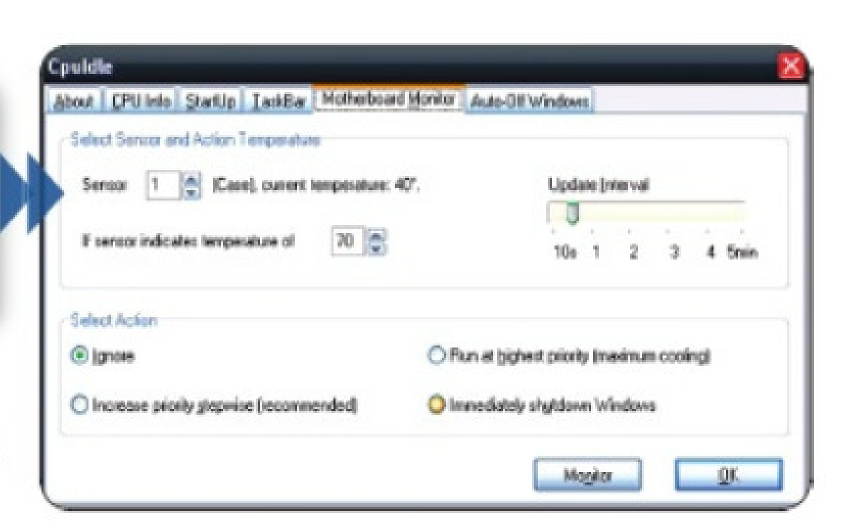
CpuIdle Extreme的工作原理是主动占用CPU时间，但并不进行任何实质性的运算操作，也就不会引起能耗和温度上升。而当用户使计算机工作时，无论是多媒体应用还是游戏，CpuIdle Extreme仍然会主动占据CPU时间，CPU很难真正长时间进行100%的运算操作。相对没有开启CpuIdle Extreme时用户操作常引起CPU全速运算的环境，CPU的能耗和温度自然会得到有效控制。因此CpuIdle Extreme是一种“相对型”的能耗和温度控制工具，并不能主动降低待机时CPU的绝对温度，但能有效控制工作时CPU的温度。当然CpuIdle Extreme会影响同时进行的应用任务运行效率，在某些情况下这是用户所不愿意接受的。



解决办法是开启应用程序前双击托盘图标禁止CpuIdle Extreme工作；或是右键点击托盘图标并选择弹出菜单“Option”，在主设置窗口中切换到“Auto-off windows”页面，输入应用程序窗口名称并点击“Add”添加到列表，注意要严格区分大小写。

处于列表中应用程序启动时CpuIdle Extreme就会自动关闭，这点可从任务管理器的CPU资源占用率看出，而应用程序关闭后CpuIdle Extreme又会自动运行。

当MBM5和CpuIdle Extreme同时工作时，CpuIdle Extreme设置窗口中就会出现MotherBoard Monitor分页。用户在此可点击Monitor按钮调出仪表盘查看CPU、主板等温度，并设置警戒温度线。

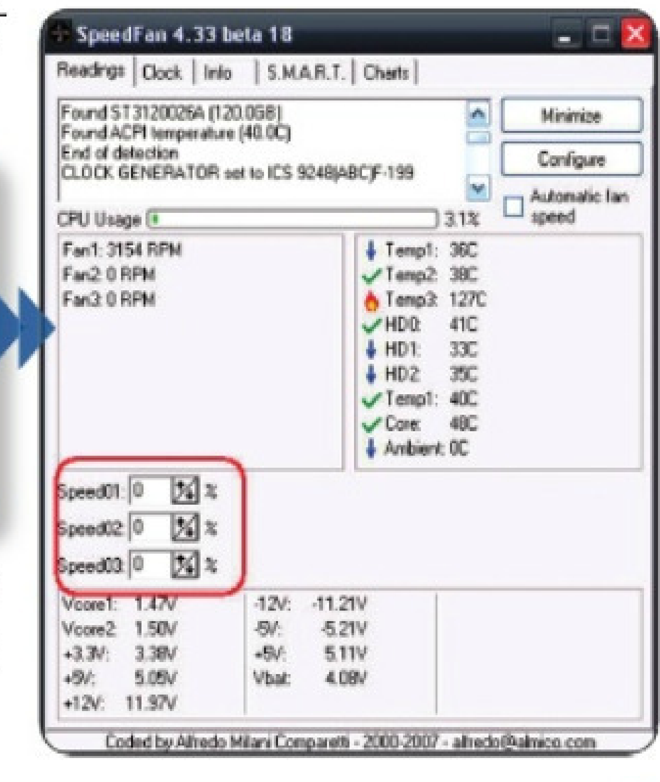


当计算机出现超过温度线的情况时，CpuIdle Extreme就会按用户设置自动挂起、加大降温力度或关闭系统等操作，保证计算机CPU等各部件的安全及延长这些部件的使用寿命。

风扇监控

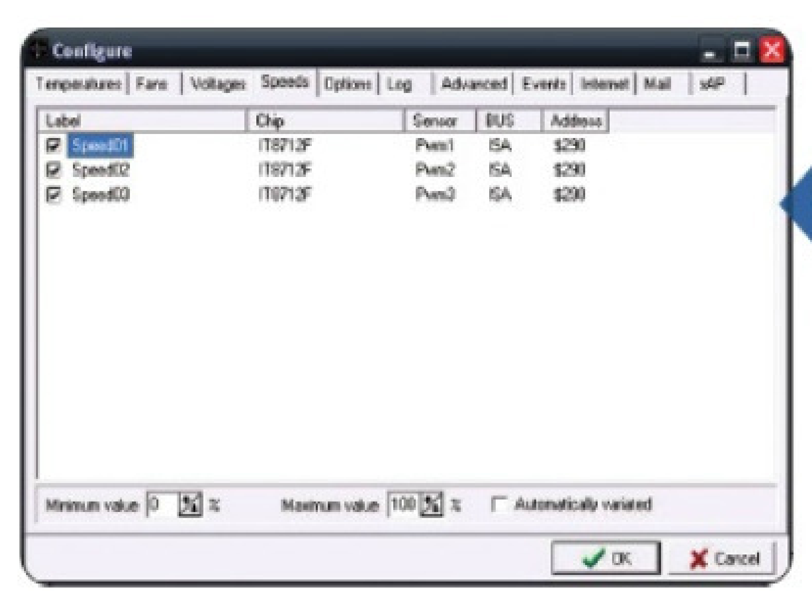
决定计算机环境温度的除了主要配件的实际工作时间，另一个因素就是作为计算机主动散热的风扇。目前主流计算机大多配置可调速的风扇，而大厂商也开发出适合本品牌主板的监控软件工具，以保证计算机在噪声、工作稳定性和配件寿命之间的平衡。当然即使用户并不是这些大品牌主板，也同样可依靠第三方的风扇监控软件。SpeedFan（http://www.onlinedown.net/soft/37973.htm）就是这样一款能代替主板厂商原厂设计的监控软件，它能监测CPU的温度和风扇转速，同时还能控制风扇的转速快慢。

SpeedFan启动后同样会主动检测主板电压传感器，只有检测到正确的传感器软件才能正常工作，用户可将检测结果与EVEREST Ultimate进行对比。



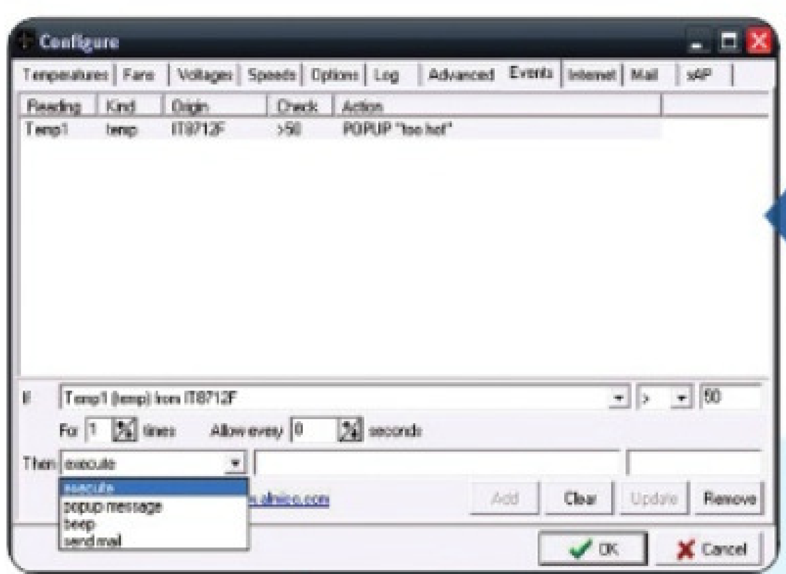
SpeedFan的主界面简单清晰，在“Readings”分页中用户可查看计算机中CPU核心温度、环境温度、硬盘温度及显卡核心温度的变化信息。其中计算机中所安装的散热风扇转速也被实时显示，对于用户而言只需要简单设置下方“Speed”的百分比，就能有效调整风扇的具体转速。前提是这些风扇本身是可调控的，其次风扇连接在主板提供的风扇接口上。

调整风扇转速可帮助用户有效控制计算机噪声和温度之间的平衡性，也就是说SpeedFan是一种“主动型”的能耗和温度控制工具。当然用户也可在主界面勾选“Automatic fan speed”选项，同样实现SpeedFan自动控制风扇的转速。

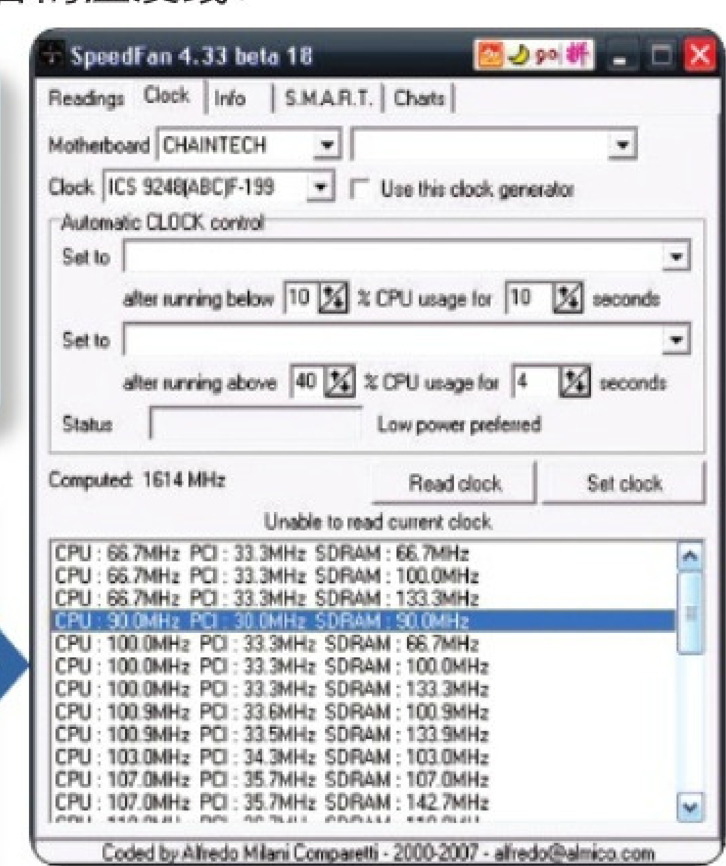


此时需要用户对于自动控制进行设置，点击“Configure”按钮调出设置界面，切换到“Speed”分页选择列表中的风扇，在下方设定风扇转速最大值和最小值的百分比范围，同时勾选选项“Automatically variated”，即可实现在精确范围自动调整风扇的转速。

对于自动调速的计算机环境而言，温度监控的及时反应就更加重要了，将设置界面切换到“Temperatures”分页，在列表中选择被监控的温度点，在下方设定希望保持的温度（Desired）及超过就发出警告的温度线。



接着切换到“Events”设置分页，在下方使用下拉框选择警示监控的温度，并设定超过警戒线后SpeedFan自动处理的方式，包括弹出文字信息、声音警告、邮件提示和启动其他软件处理。



工作频率是影响CPU能耗和温度的另一个因素，笔记本电脑CPU因此提供自动变频技术。SpeedFan也提供前端总线（FSB）频率调整功能，虽然通常人们会调整FSB是为了超频，但其实降频也是这类软件工具的一个用途，其作用同样是降低能耗温度和延长CPU寿命，不过相对于专业的超频软件而言，SpeedFan的调节功能只能说非常有限。

SpeedFan另一个非常实用的功能是线形记录图，它能清楚显示温度变化、风扇转速和电压输出的实时变化，能帮助用户了解计算机当前工作的稳定性。不过由于缺乏时间点记录，如果要严格监控关键数据的稳定性——例如电压输出，用户就不得不借助其他工具软件了。

电源监控

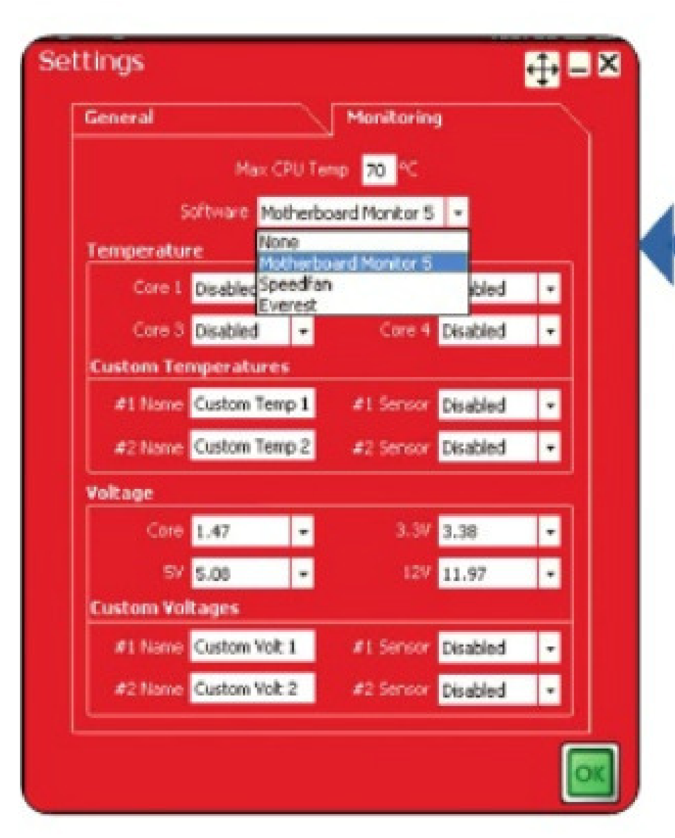
计算机温度工作的关键在于可靠稳定的电压输出，从电器角度而言电源才是计算机的心脏部件。往往计算机其他配件反复表现出来的硬件错误，例如CPU代码出错、内存兼容性蓝屏、硬盘出现坏扇区等，其实质原因是不合格的电源输出，从而导致其他硬件配件损坏。即使合格的计算机电源长期使用后，也可能部件老化而变得并不合格，因此用户有必要主动检测监控电源的健康状况。OCCT（http://www.fixdown.com/china/System/5287.htm）能通过测出的数据，自动模拟电脑满负载的情况，让电脑连续30分钟满负载运行，通过记录出相应的电压波动图，用户就能判断电源的各级电压输出是否合格。



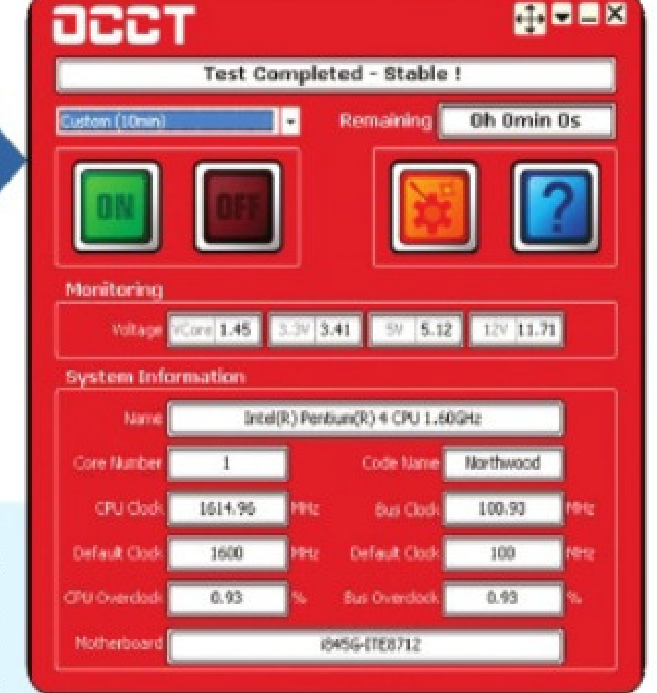
启动OCCT后软件主界面会显示检测出计算机的主板和CPU信息，点击上方“Option”选项齿轮图标进入设置窗口。



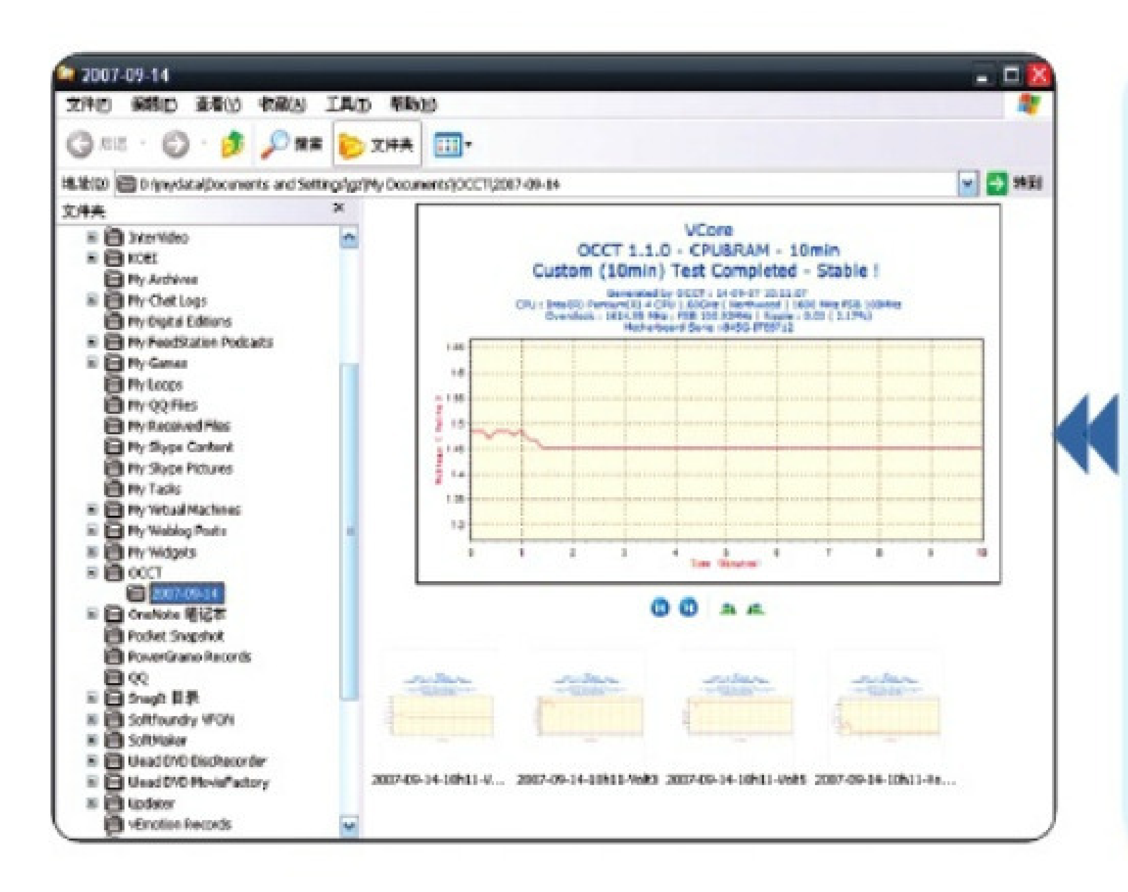
在设置窗口的“General”分页中对测试电压的负载进行设置，可选择“Lowest（最低）”“High（高）”等4个不同的等级，还可设置使用内存和CPU的测试模式、自定义测试时间等信息。



继续切换到“Monitoring”分页设置窗口，在software下拉项中选择辅助的监视软件，OCCT能支持上面所提供的MBM5、SpeeedFan以及EVEREST Ultimate，注意如果选择MBM5，在获得电压数据的同时软件会关闭MBM5。



返回主界面发现已经有电压监视的信息显示，在上方下拉框中选择电压测试的时间，点击“ON”按钮即可开始对电源进行测试，测试计时也开始倒数。



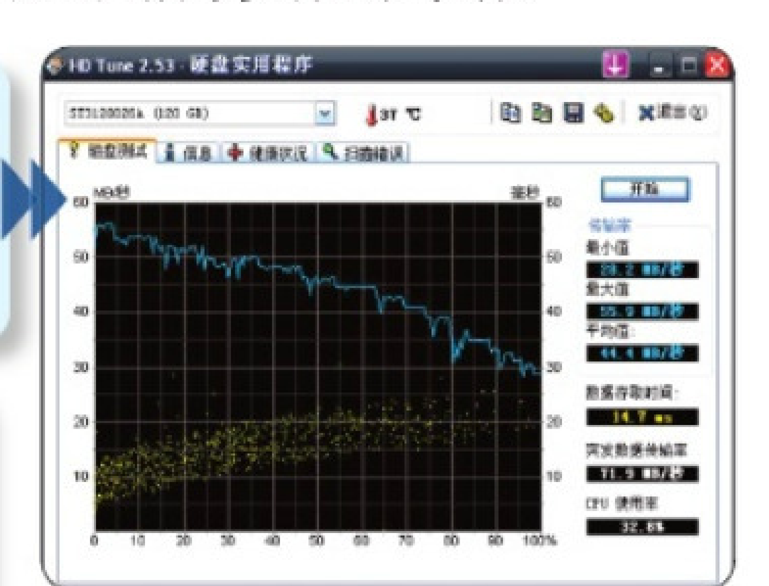
整个测试过程需要30分钟的时间，由于OCCT测试时将占用大量的系统资源，因此测试前最好关闭所有后台运行的应用程序和屏幕保护，测试结束后OCCT将会把测试结果以分析图的形式显示出来，共包括Case Temperature during OCCT's retail test（系统温度变化）、CPU Temperature during OCCT's retail test（CPU温度变化）、5V during OCCT's retail test（+5V的电压波动）、3.3V during OCCT's retail test（+3.3V的电压波动）、12V during OCCT's retail test（+12V的电压波动）、Core voltage during OCCT's retail test（CPU电压波动）等内容。

分析图的查看并复杂，通常用户可看到电压输出会处于波动状态，波动幅度在允许的范围之内是比较正常的，如果波动幅度超出了正常的范围就要考虑更换电源。ATX电源详细制定了各种输出电压的波动范围，电源输出的正电压波动范围在-5%到+5%之内，负电压波动范围在-10%到+10%之间，都是允许的。虽然波动幅度客观反映了电源的负载能力，但电压的波动范围在1%和5%时的意义基本是相同的，过分关注波动范围并没有太大的必要。

硬盘监控

作为计算机中不多的机械运动配件，硬盘稳定性对于用户非常关键，因为数据的宝贵性胜于硬盘甚至整个计算机的价值。因此目前的硬盘都支持S.M.A.R.T.硬盘保护技术，支持S.M.A.R.T.技术的硬盘可通过硬盘上的监测指令和主机上的监测软件对磁头、盘片、马达、电路的运行情况、历史记录及预设的安全值进行分析、比较，当出现安全值范围以外的情况时，就会自动向用户发出警告。HD Tune（http://www.newhua.com/soft/42411.htm）就是这样一款通过S.M.A.R.T.技术对硬盘进行监控的软件工具，它能完成硬盘传输速率检测、健康状态检测、温度检测及磁盘表面扫描等多种监控任务。

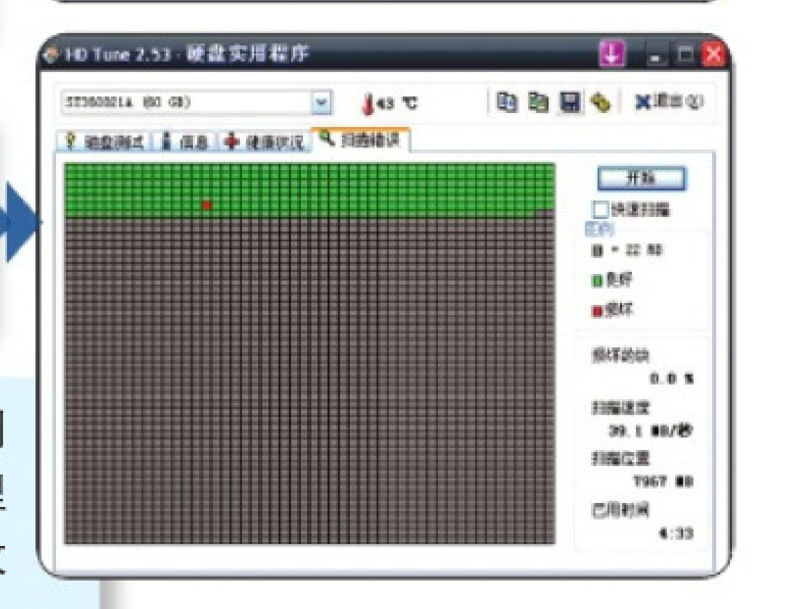
HD Tune启动会自动检测出系统中硬盘——包括移动磁盘，用户可在主界面的下拉框中选择查看，而旁边的温度计标志则会显示当前查看硬盘的温度。在磁盘测试分页中，点击“开始”按钮即可测试当前硬盘的数据传输速率，这能帮助用户判断硬盘的连接方式、BIOS中硬盘设置、驱动程序等相关设置是否正确。





在信息分页中能检测出硬盘的固件版本、序列号、容量、缓存大小以及当前的Ultra DMA模式等信息。

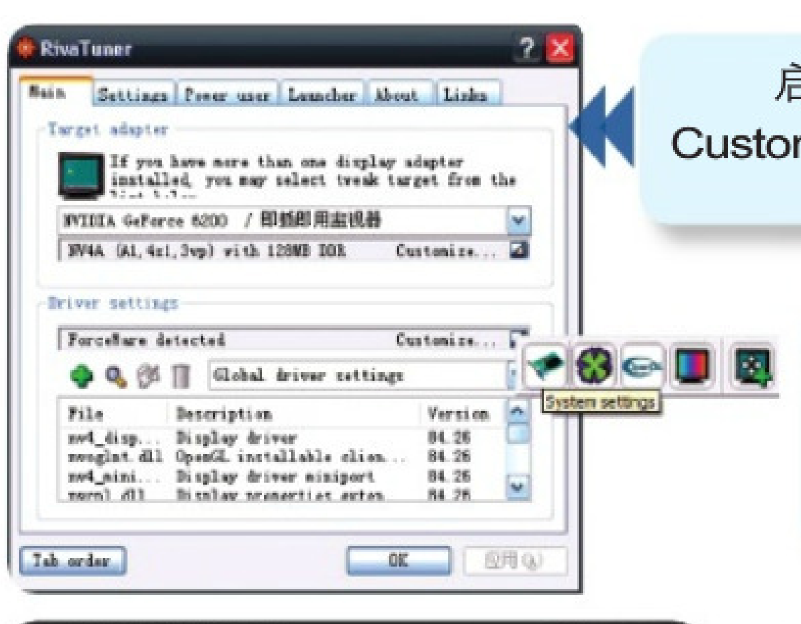
在扫描错误页面中则可以对硬盘进行表面检查，能有效检测出磁盘上的损坏扇区。



而健康状况页面中则是S.M.A.R.T.术检测的相关参数，用户最好对于S.M.A.R.T.数有所理解，因为HD Tune本身的表述比较宽松，大多数情况下都会简单地显示状况良好。

显卡维护

当前显卡的GPU集成度早已经超越了CPU，整个板卡结构也变得越来越复杂，这意味着惊人的热量和噪声，而追求市场效应的显卡厂商推出诸多官方超频的版本。这使得显卡的使用寿命急剧缩短，不夸张的说是当前计算机主要配件中最短的之一。因此对于希望延长显卡寿命的用户，应该有意识地控制显卡的核心频率和显存频率。虽然显卡官方驱动通常不会提供频率调制功能，不过可使用工具RivaTuner（http://download.pchome.net/system/boardcard/12149.html）达到这一目的。



启动RivaTuner后点击“Driver settings”选项中“Forceware detected”旁边的Customize按钮，在弹出的图形菜单条中选择“System settings”图标。

在弹出的系统设置窗口“Overclocking”页面中，勾选“Enable driver-level hardware Overclock”复选框。

软件会要求重启计算机或马上侦测而不调整，当重启计算机后再次进入则已可调制显卡的核心频率和显存频率，而且此时驱动程序中往往也会开启同样的功能。

通常调整核心频率和显存频率是为了超频，以获得更强的图形显示性能，但对于本来就处于超频状态的图形显卡，用户完全可反其道行之降频处理，以获得更合理的寿命。除了频率调整之外，RivaTuner还是显卡最强有力的微调修正工具，虽然大多数情况下并不能明显提升显卡的性能，但它能提高图像显示质量和解决兼容性问题，值得用户深入一步研究。P









Nero 8系列套件又华丽出场了，GB级的体积无疑将再次激起一片反对的声音。明眼人早知道这个“尼禄”已经不是那个简单的“Burning Rom”了，而且如果你喜欢，也可只用该套件中的这一个组件，而且我相信，在未来一段时间内出售的刻录机包装中，仍会OEM上一张“Nero Burning Rom 8.X”。也许我们心里，只是不愿看着一路走来的伙伴，突然抛弃了我们，走上了他自己那条执着的道路。形势所逼？心中所愿？皆无所谓了，想想过去的时光，就祝这样的伙伴一路走好吧。

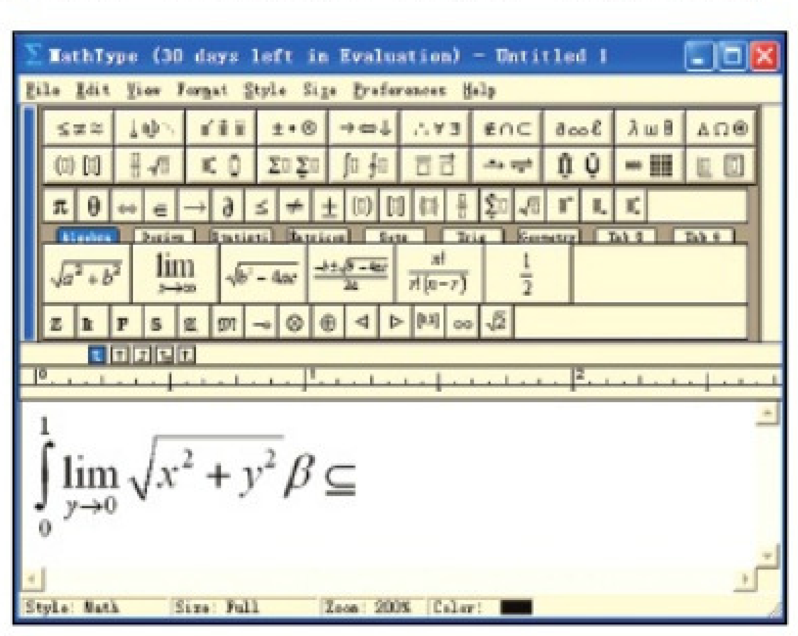
■江苏 淮扬客

MathType 6.0b

□大小：4.89MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/5975.htm

你有否用微软的Word输入过数学公式或算式？一般这种情况下都会使用安装光盘中所附的“微软公式3.0”来实现，然而其输入效率却让人不满，现在你可用MathType来代替这一工具。它支持OLE输入，也就是说，可在任何支持OLE的文字处理软件中直接调用，因此无论是Word还是WPS，都可方便调用。软件内置的输入模板覆盖了绝大部分常用的数学符号、函数和输入格式（如箭头上方输入文字之类），此外在该软件的编辑界面中支持拖拽的编辑方式，可很简单地将一部分算式直接拖入某一模板的特定区域（例如上标），总之会让编辑数学资料的效率大幅提高。



PhotoChances Explorer 2.4a

□大小：3.00MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/60349.htm

相信很多人都在电脑上装有类似Photoshop之类强大功能的图片处理软件，但图片处理成什么效果更好，则是另外一个问题了——这正如一支好笔不一定能写出好字一般。那么试一下这款富有创意的图片处理软件吧，它可使用“SlideShow（幻灯）”或屏保模式随机播放指定文件夹中的图片（也可指定按名称或时间顺序），并随机给它们加上各种效果（效果总数超过100种，当然也可设置特定的效果），同时动态调整这些效果的参数。你会惊异于原来某张图片处理成某种效果会如此精彩，那么赶紧按下键盘上的空白键吧，软件就会进入“Lab（实验室）”模式，在这里你不仅可细调当前效果的各种参数，或选择其他效果，而且还可直接载入另一张图片，将当前效果完全应用于其之上！最后注意如未注册，软件会在图片上留下不太明显的水印。

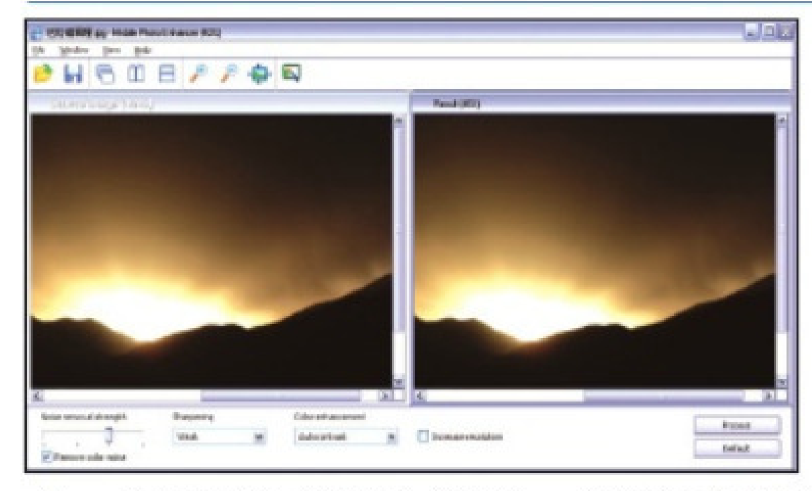
CLCL 1.1.2

□大小：144kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/59584.htm



一款很好用的剪贴板增强工具。和其他同类软件一样，可由你自定义剪贴板的个数（默认30个），不同且强大的是它调用剪贴板的方式，无论在什么情况下想进行粘贴，只要按下快捷键Alt+C，立刻会在当前光标处弹出菜单，里面将详细显示出各个剪贴板中的内容，之后你只要选择需要的项目或按下这个项目对应的数字序号即可进行粘贴。整个过程十分流畅，实际上大大节省了使用者的时间。并且还可对弹出菜单的样式进行自定义，例如要不要显示剪贴板中BMP图片项目的缩略图等。



Mobile Photo Enhancer 1.3

□大小：6.72MB □授权：免费 □语言：英文

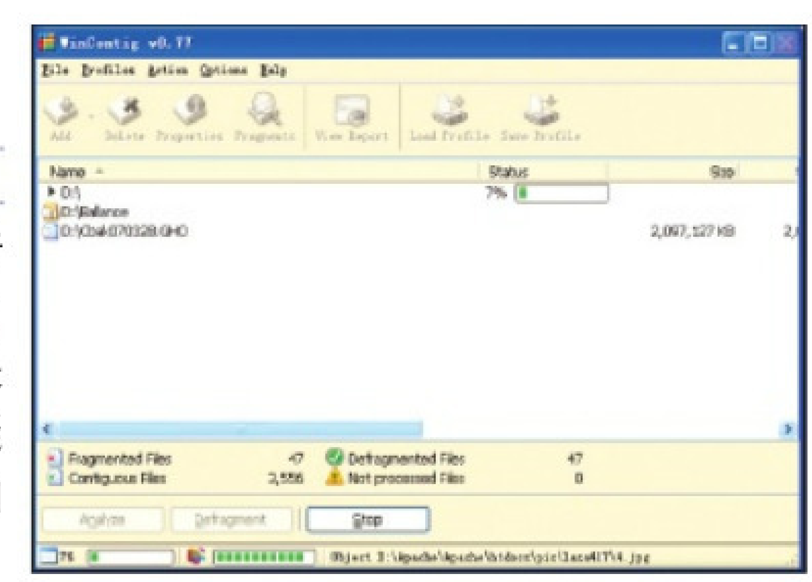
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1191686400/36984.shtml

对于喜欢用手机摄像头随时拍照的朋友，这款软件是个好帮手。限于硬件性能，手机所拍出来的照片多半存在一些相同的品质问题，例如噪点多、对比度不够、边角会出现暗角等，实际上使用低端的数码相机也会出现同样的情形。这款免费软件可让你不必借助Photoshop即能很大程度上解决以上问题。只需载入照片，软件就可自动处理，处理后如果对品质不满还可手动调节降噪度、锐化度等参数。不过笔者对软件中的“增加分辨率（Increase resolution）”功能感到不解，建议如无特殊需要请取消此项的选择。

WinContig 0.77

□大小：218kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/57316.htm

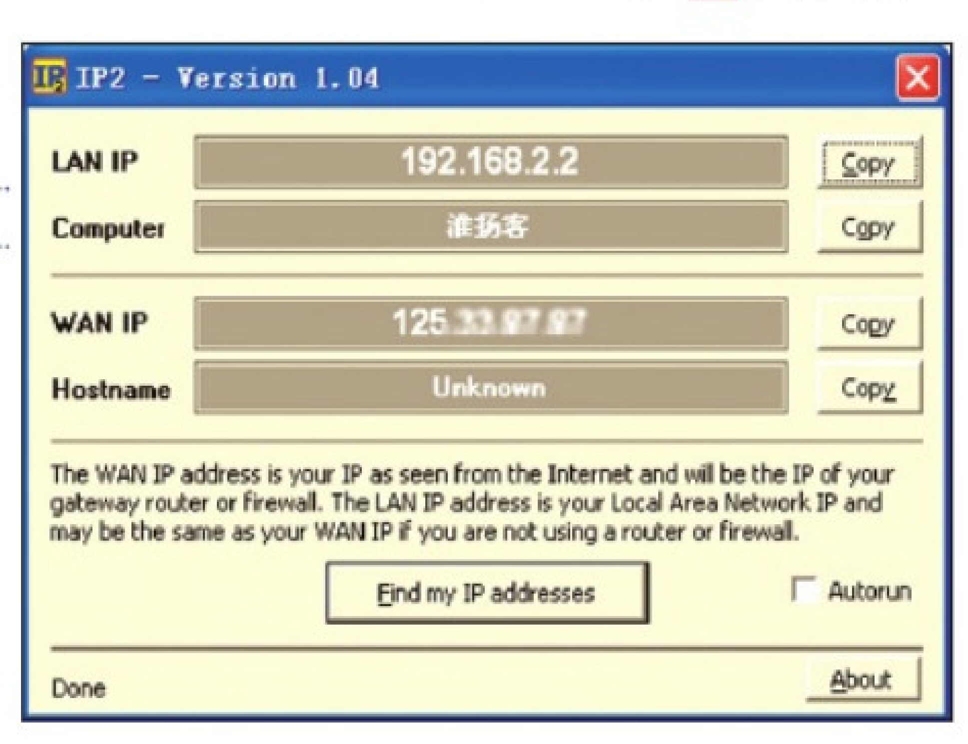


本以为在磁盘碎片整理方面已经不会再有什么新亮点了，而现有的免费软件如JkDefrag、UltraDefrag、SpeeDefrag等加上Windows自带的磁盘整理，也应当足以满足大家的需求。然而这款软件所使用的策略还是让人眼前一亮：它并不是简单地对整个分区进行操作，而是可直接分析与整理某个文件或文件夹。这无疑给了用户更多的选择：有时因所费时间所限，我们只愿意对最常用的项目，例如Download文件夹进行碎片处理，这时，就不必再大动干戈全盘整理了。

IP2 1.04

□大小：14kB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://www.orsoon.com/Soft/3429.html



如果你的计算机是处于一个路由器或一些防火墙之后，会发现从本机上只能看到类似于“192.168.XXX.XXX”的局域网IP地址，而你的广域网IP地址一般只能用复杂的命令行才可查询到，但后者才是互联网上所看到的你的真实地址。当你出于一些原因想得到自己的广域网IP地址时，便可简单地使用这款仅7kB的工具进行查询。它会向网站上指定的服务器发送一个访问命令，而这个服务器则会将它“看到”的你的IP地址返回到软件的界面上，这时你只要点一下“Copy”按钮就可将该地址拷贝到剪贴板。



雅虎乐译 RC1

□大小：907kB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://cn.soft.yahoo.com/ly

雅虎出品的一款翻译兼搜索软件。软件使用时必须联网，因为其安装包本身并不带词库，不过令人满意的是，尽管是即时到服务器端下载翻译内容，但查询的反应速度却很快，使用起来与本地软件几乎无区别。在翻译方面这款软件支持英汉、汉英、英英等3种类型，解释较详细，多数备有例句，并且有同/反义词、词性变换等实用功能，而界面功能上则支持即指即译、智能区别、拼写纠错等功能。如果你时时联网，这倒是替代金山词霸的可选软件之一。

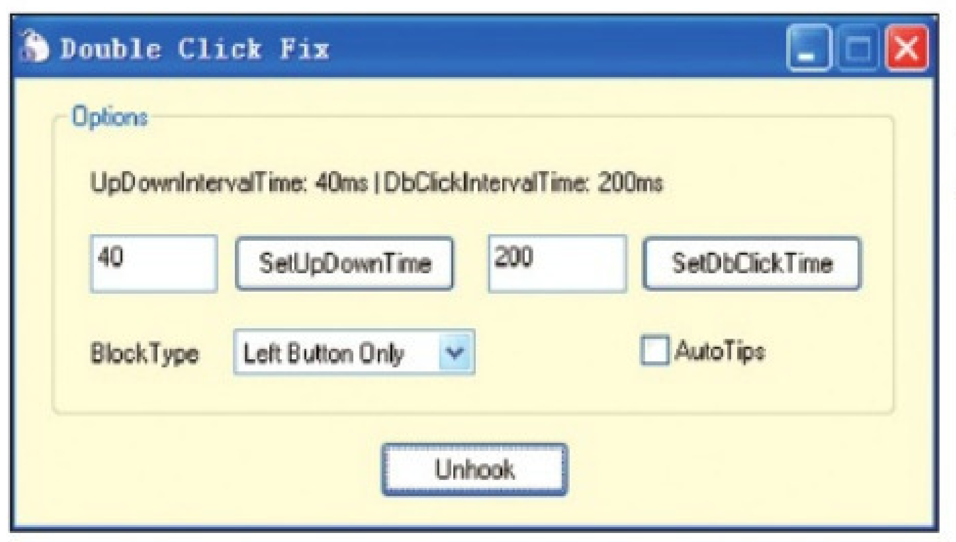
FreeMind 0.9.0 Beta 12

□大小：10.3MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://download.pchome.net/home/educate/22907.html



在使用这款软件之前，最好了解一下“MindMap（思维导图）”的概念，这是英国人托尼马赞创造出的一种记录方法，与传统直线记录方法不同的是，它使用“图”的方法建立起各个概念之间的联系。这种方法能够很有效地辅助你进行思维，既适合于发散性的思考，也适合于更有条理地表示某个思路、计划、项目或会议记录等。而FreeMind则是将“MindMap”电子化实现的一个好软件，除了非常好的中文支持之外，它还可方便地导出为图片、网页、Flash视频等，以方便交流。



DoubleClickFix 1.00

□大小：39kB　□授权：免费　□语言：英文

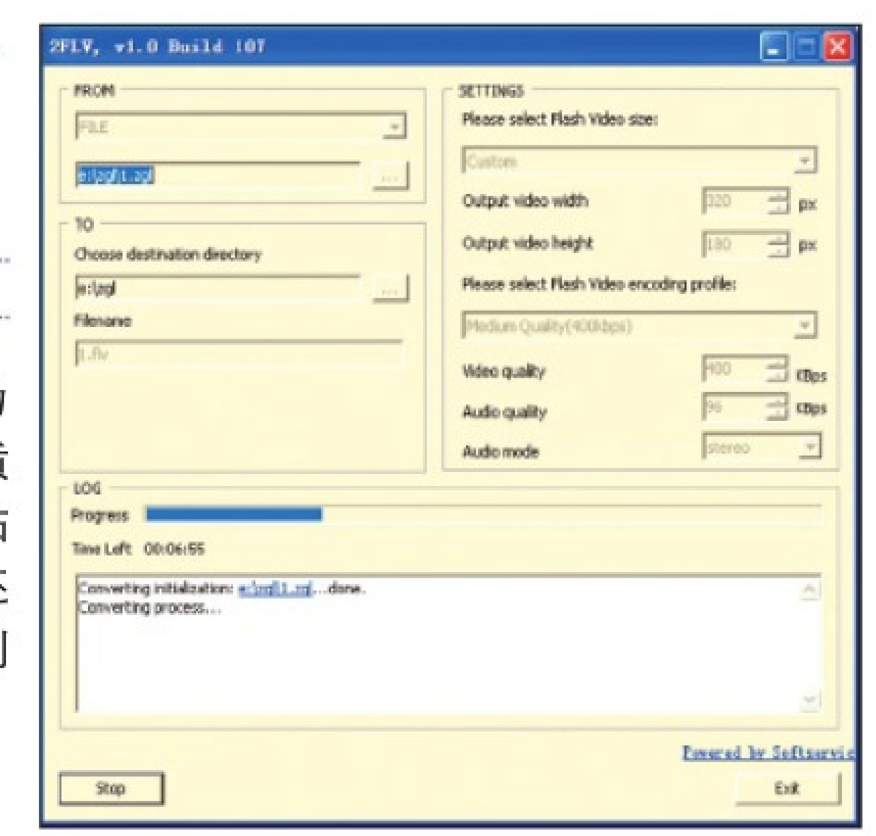
□下载：http://www.down.com.cn/software/15960.html

一些鼠标使用一段时间后会出现把单击误识别为双击，或明明一直按住了鼠标却出现了弹开并立刻按下的识别效果（很不幸笔者手上这款鼠标就是这样的，这里就不提牌子了），这种“过度灵敏”的情况来自于硬件，除非替换鼠标否则很难解决。好在现在有这样一款软件，它可识别并屏蔽因硬件原因产生的这两种错误（一般来说人为点击间隔时间会比较长，只要识别出间隔时间较短的连击行为即可）。注意下载包中有简体中文的ReadMe文件，如使用不得法请仔细阅读其中说明。

2FLV 1.0

□大小：1.73MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/61113.htm



“2”在编程中经常作为“To”的替身，因此这个名字的意思便是“转换为FLV”。它能转换几乎所有格式的视频文件，并可在转换时设置分辨率与转换质量。目前FLV格式是网络上最为广泛使用的流媒体视频格式，绝大部分视频网站都采用了这种格式，因此使用该格式编码视频，无论你是将其发布到网页上，还是拿来与朋友交流，都不用担心它的兼容性。同时你还可通过设置转换质量控制最终视频文件的大小，以便用即时通讯软件进行传送。

中国共享软件

■重庆 CoCo

查看最完整的Exif信息——Opanda IExif

□版本：2.3 □大小：2.62MB □授权：免费软件
□作者：Opanda Studio □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.opanda.com/cn
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/20613.html

说明：一款用于查看完整数码照片Exif信息的软件。这款软件既可直接打开数码照片查看信息，也可在资源管理器或IE浏览器中的图片上点击右键调用，此外官方网站还提供有支持FireFox浏览器的插件。查看信息之完整是这款软件最大的优点，它不仅可查看常见的Exif信息，还可查看绝大多数主流数码相机的特殊注释标记，从而显示出其它同类软件无法显示的Exif信息，例如尼康D70的实际快门释放次数。如果拍照的相机支持最新的GPS定位功能，那么还可通过该软件查看这一信息，将对照片的拍摄场景，如地点、海拔等，有更深入的了解。


完整而详细的Exif数据能让你迅速了解照片的拍摄情况

点评：随着数码相机的普遍使用，在网络上交流与学习摄影已经成为许多用户的日常行为。这款软件对Exif信息的完整支持将完美地帮助你在这个过程中获取更多交流信息，了解更多照片背后的“故事”。

是备份更是下载——博客备份工具（Blog_backup）

□版本：0.9 □大小：1.70MB □授权：免费软件 □作者：PT42软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.pt42.cn
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/56863.htm

说明：一款仅有一个文件的绿色软件，但可支持备份的博客BSP（Blog Service Provider，博客服务提供商）却非常多，例如MSN Space、新浪博客、Bokee、Blogbus、QQ空间和讯博客等——几乎覆盖了所有国内所有的大型博客BSP。同时它也支持一些由博客软件，例如WordPress、PJBlog等所生成的博客空间。软件可支持多个博客，并能对博客进行分类，实现批量下载备份——实际上可把它当作另一种类型的RSS阅读器。软件还能将备份的博客导出为网页、RSS或TXT等多种格式。


从左至右依次为博客列表、文章列表、文章内容，简洁清楚

点评：实际上这款软件作为下载软件将比备份功能更为实用，在全民皆博的时代，如果你不想每天一个个去点开众多朋友们的博客，那么只需在软件中设置好他们的博客地址，然后一键即可下载到本地再细细查看。

从共享到免费——Windows优化大师（标准版）

□版本：7.76 Build 7.905 □大小：3.11MB □授权：免费软件
□作者：鲁锦 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.wopti.net
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/24094.htm

说明：没有错，你看到的“授权”部分正是“免费”二字，从这一版本开始，国内最老牌的系统优化软件之一开始实施免费策略了。与免费的“标准版”有别的是仍旧收费的“专业版”，按照软件作者的说明，前者适合于绝大多数电脑用户，而后者则适用于对电脑较熟悉的专业用户，它比标准版提供了更多的专业功能或模块，例如在“磁盘缓存优化”中提供“虚拟内存设置”、在“注册表清理”中提供“指定目标清理”等（更多不同请查看官方网站的说明）。应当说，从功能上而言，标准版相比专业版并无太多缩水，仍是一个值得信赖、功能全面的系统优化软件。



标准版保留了原共享版的绝大部分功能

点评：从共享收费到免费使用，琢磨其内在原因应是件有趣的事。收费用户将首先体验未来软件新增的功能，并且有独立的技术服务通道，这种以“服务”为主的导向是非常明显的……不过，无论出于何种原因，对普通用户来讲这都是件好事。

终极解码

□版本：1.7.0908 □大小：54.5MB □授权：免费软件 □作者：Sdxy
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：无 □下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/57110.htm

说明：一款安装后即可对时下各种常见音视频进行完美回放与编码的软件。与我们常见的K-lite或暴风影音等解码包相比，它为高级用户提供了更完整的解码器与详细的参数调节界面，以便有针对性地对某种格式采用最佳的解码器。而对一般用户，你只需接受默认设置即可在绝大多数情况下享受音视效果，同时也可根据自己的爱好，在软件的“解码中心”里选择Media Player Classic、KMPlayer、BSPlayer或微软的WMP中的任何一种作为主要播放器。当然，也许还有一个不同：它是简体中文且不带任何商业行为。

点评：视频播放是件既简单而又复杂的事情，在众多解码器存在且互有优劣的前提下，如果想获得最佳效果，则需要根据编码器的特点进行细致选择，软件除提供了切换界面（“解码中心”中的“高级设置”）之外，还提供了一个详细的说明文档，如果你真的是一位视频发烧友，可一定要好好研读。P

完全安装所有解码编码器需要128MB空间



秋天正渐入佳期，天高气爽的日子里，最惬意的休闲活动之一莫过于邀三五好友一同出行，因此这期与大家见面的则是能获取出行信息的软件。由于掌上设备的随身性，将出行信息收入其中，无疑具有最大的实用性。无论是天气预报、公交线路还是列车时刻表，它们都能为你的出行添加一臂之力。

■北京 MP2008

盛名时刻表

□平台：PPC □版本：数据版本20070901
□大小：649kB □下载：http://www.smskb.com/Download/ppc.asp



相信有一些朋友已在PC上使用过这款软件，而PPC上的版本基本保持了与PC版相同的功能。例如软件发布完全免费且绿色，仍不使用大型数据库以保证软件运行速度，可使用站点拼音首字母进行站点输入（如上海只需输入SH），支持站站查询、车次查询，对于不能直达的站站查询提供中转站选择。软件所提供的信息很是齐全，例如各种座/卧票的价格，站站之间的里程数与时速全都可查到。软件同时还提供有手机Java版本，但不再免费使用。

主要特性：信息详尽，运行速度较快，功能人性化（例如只输入发车站即可查询该站所有出发列车），最后软件作者在数据更新方面非常及时，作为一款免费软件难能可贵。

Spb Weather

□平台：PPC □版本：1.7 □大小：1.74MB
□下载：http://pdabase.com/download/SoftView.asp?SoftID=4216



一款强大的天气预报桌面软件，可在PPC上的“今日”桌面上以图标形式显示多个城市5日之内的天气预报情况，城市之间以标签形式隔开，使用起来一目了然，当然你也可细察某天的详细预报。其自定义性极强，用户不仅可自定义不同天气所对应显示的图标，而且还可自定义天气预报的数据源——只要将数据源定位到国内的相关服务器，便不用担心采用国外的数据会不准确了。每次只要连接已上网的电脑（或者通过GPRS），软件即会自动更新未来5日的天气情况。

主要特性：支持自定义天气更新数码源，支持自定义要接收预报的城市，没有同类软件出现的本地化问题。对接收天气的数据进行了优化，仅需400字节就可接收一个城市5天的数据，如果你使用GPRS联网将会觉得很划算。

BusLine

□平台：Palm OS 5 □版本：2.1 □大小：54kB
□下载：http://pdabase.com/download/SoftView.asp?SoftID=5212

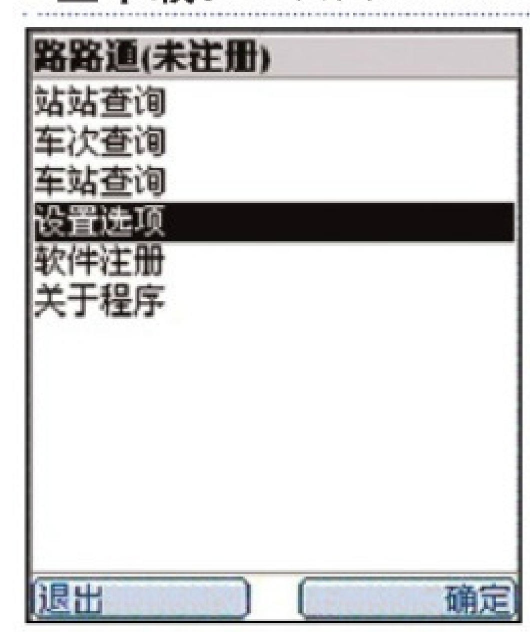


一款极富实用功能的公交线路查询软件，国人设计，很符合现实的公交乘车习惯。软件在指定的一个城市中可支持线路、站点、换乘等多种查询方式，操作简单快捷。当然它在设计上最大的亮点，是将公交数据的维护与更新交给广大用户，而软件本身只着重于界面与功能的设计，用户可自行选择使用某地的某个公交数据文件，并可在PC上对该文件进行编辑。这样的好处是不言而喻的，许多用户都将自己编辑的公交数据文件拿出共享，因此目前全国各大城市基本都能找到合适的数据，并还在不断更新。建议使用时请首先在网上搜索最新的数据，目前该软件还同时提供了PPC版。

主要特性：根据实际乘车的需要，软件设计了多种规划线路的查询方式。界面直观，操作简单，数据库格式公开的方式使软件能够保持长久的活力，并保证时效性和准确性。

路路通手机列车时刻表

□平台：支持Java的手机平台 □版本：6.2（免费版）
□大小：299kB
□下载：http://www.lltskb.com/down.htm



虽然软件全部安装到手机后只占320kB左右的空间，但提供的功能及信息却与上面的盛名列车时刻表PPC版相当，只是限于手机JAVA平台的表现力，其界面比较简陋。针对手机键盘的特色，这款软件设计了一个拼音首字母的数字简码输入方式，能让操作更加快捷。需要注意的是软件作者同时提供了免费版与注册版，前者在数据更新上比后者慢上一拍，例如6.2版就没有包括最近更新的9月1日更改数据，请根据自己的需要选择是否注册。

主要特性：体积小，但功能全面，信息丰富。针对手机的小屏幕设计了不少人性化的显示选项，查询出来的结果可被再次当作查询关键字，从而避免多次输入。

都市行

□平台：支持J2ME的手机平台 □版本：1.2
□大小：3.28MB（包含主要城市公交数据）
□下载：http://www.blogjava.net/fastpace



公交线路查询软件，大部分MIDP-2.0 CLDC-1.0/CLDC-1.1的Java手机都可使用。软件的下载体积看起来很大，但实际上其中已包括40个固定大城市的公交数据，可根据自己的需要删除不需要的城市数据，此外还可在官方主页上下载非固定城市数据。另外软件还配套有数据制作工具，如果有数据来源可自行制作数据文件。使用时可自由切换查询城市，查询支持线路查询、站点查询及换乘查询，引入了公交（地铁）营运时间的概念，可对不在班的线路进行过滤。

主要特性：界面美观大方，功能全面，操作方便快捷，兼容性较好。配套有数据制作工具，使用的人数越多，大家将受益越多。



编者按： 以往，很多病毒以USB设备为载体，利用其“便于移动”的特点来传播。现在又有某些恶意软件，可偷取连接到本机的USB设备中的文件。USB设备的安全问题越发严重，提醒广大使用者一定要当心。

本期推荐文章

◆如何快速恢复Vista驱动程序？
◆莫让小偷窃取U盘数据
◆将单位转换进行到底

如何快速恢复Vista驱动程序？

■ 安徽 李红

众所周知，重装Windows Vista后需要再次安装所有硬件的驱动程序。如果你的硬件厂商不出名、没有获得Vista认证，就需要单独安装该硬件的驱动了！假如你的电脑中有很多这样的硬件，重装这些驱动会花费很长时间。怎么才能快速恢复Vista驱动程序呢？办法还是有的。推荐你使用DriverMax2.5软件（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/44921.htm），它可帮助你解决此类问题！

一、DriverMax2.5能为你做什么？

DriverMax是专门备份/恢复Windows驱动程序的软件，当然，它也可以备份/恢复Vista驱动程序。它能找到电脑中所有硬件（例如显卡、声卡、主机板等）的驱动程序，然后让你选择对哪些驱动程序进行备份。当然，你可以备份系统中的所有驱动程序。

DriverMax备份了驱动程序之后，备份文件保存方式有两种：一种是将驱动备份到指定的目录中，另一种是打包压缩成一个ZIP文件。如果你想节省空间，建议将驱动备份成ZIP文件加以保存。以后如果你想恢复系统中的驱动程序，只要执行DriverMax进行恢复操作，即可恢复之前的驱动程序。

二、下载和安装

DriverMax的当前最高版本是2.5。下载完毕后点击压缩包中的drivermax_44921.exe文件进行安装，安装完成后会自行启动DriverMax2.5。首先将弹出一个画面要求你输入注册码，或者选择“继续试用”。注意，该软件必须注册后才能免费使用。

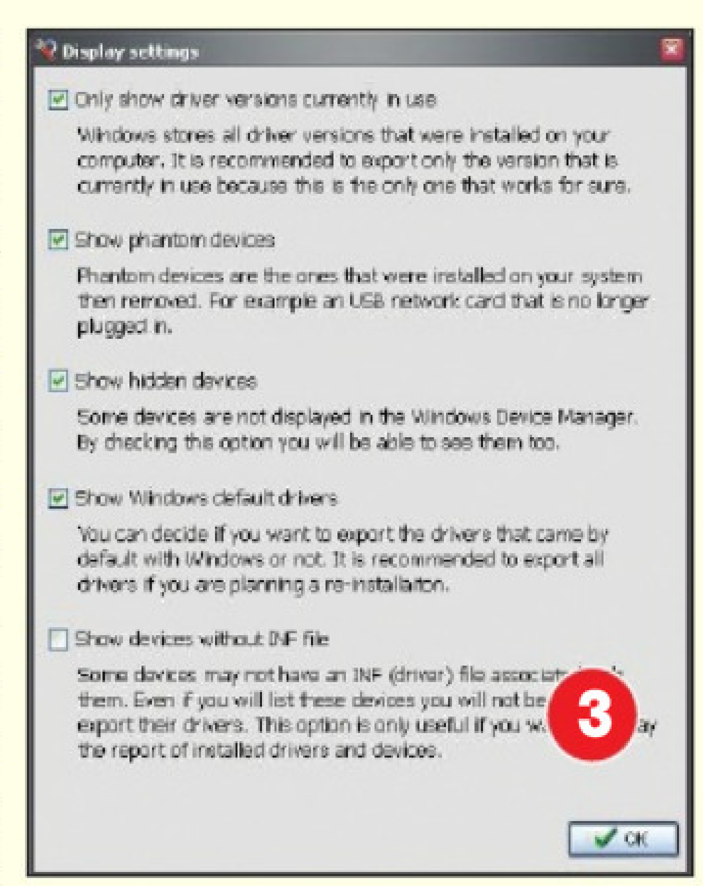


如果你选择“试用”DriverMax，只能使用30天，试用期结束后将无法继续使用。建议你点击“Claim your FREE registration code”（**如图1**）登录官方网站进行注册，以便免费获得DriverMax的注册码。注册时只要填写一个用户名和接收注册码的邮箱（例如****@163.com）即可。建议注册邮箱最好使用国外的，例如yahoo（http://mail.yahoo.com）等邮箱。注册完毕稍等片刻，到刚才填写的邮箱中就能收到一封邮件，内容包含一个注册码。然后你回到DriverMax软件界面，点击“Enter registration code”输入该注册码。按“确定”后，该软件就变成正式版，这样以后你就能永远免费使用该软件了！

三、备份Vista驱动程序

DriverMax备份/恢复驱动程序的操作非常简单，因为整个过程都会有操作精灵引导你，只要你按照提示进行操作即可！如果你想备份当前系统的驱动程序，请进入DriverMax主画面。单击“Export drivers”按钮，随之会启动操作精灵，出现一段说明。不用管它，请点击“Next”，软件就会检查系统中所有的驱动程序。检查完毕后会弹出一个画面，显示一张驱动程序清单。如果你不知道应该备份系统中哪些有用的驱动程序，建议选择画面右下方的“All drivers”（**如图2**），然后点击“Select all”按钮。这样就能备份系统中所有的驱动程序，不至于漏掉某个驱动没有备份！

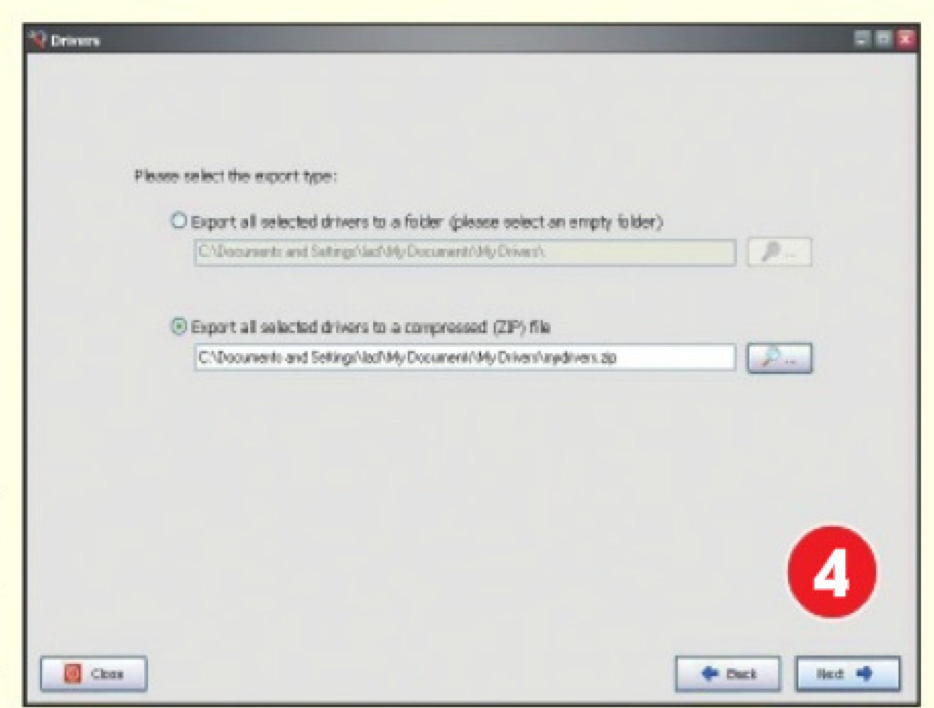




如果你想对系统中的驱动搜索结果进行修改，即希望

指定搜索当前系统中的某些驱动程序，请单击右下角的“Settings”按钮进行设定。在弹出的“Display settings”对话框中，设定过滤驱动程序的5项条件（**如上页图3**）。例如你选择“Only show driver versions currently in use”，以后就会搜索、显示当前系统正在使用的驱动程序。设定完毕后单击“OK”，返回到驱动程序清单画面。接下来，你可以勾选要备份的驱动程序。例如显卡、声卡、主机板芯片等，重要而必不可少的驱动都应该勾选。

勾选完毕后点击“Next”，会弹出一个提示框，询问你如何保存驱动备份文件。注意，如果你决定将驱动备份到指定的文件夹中，该文件夹必须是一个空目录，否则软件就会拒绝备份操作。如此设定好保存方式和路径后，单击“Next”按钮，软件就会开始对系统中的驱动程序进行备份。稍等片刻，备份完成后点击“Close”便大功告成！



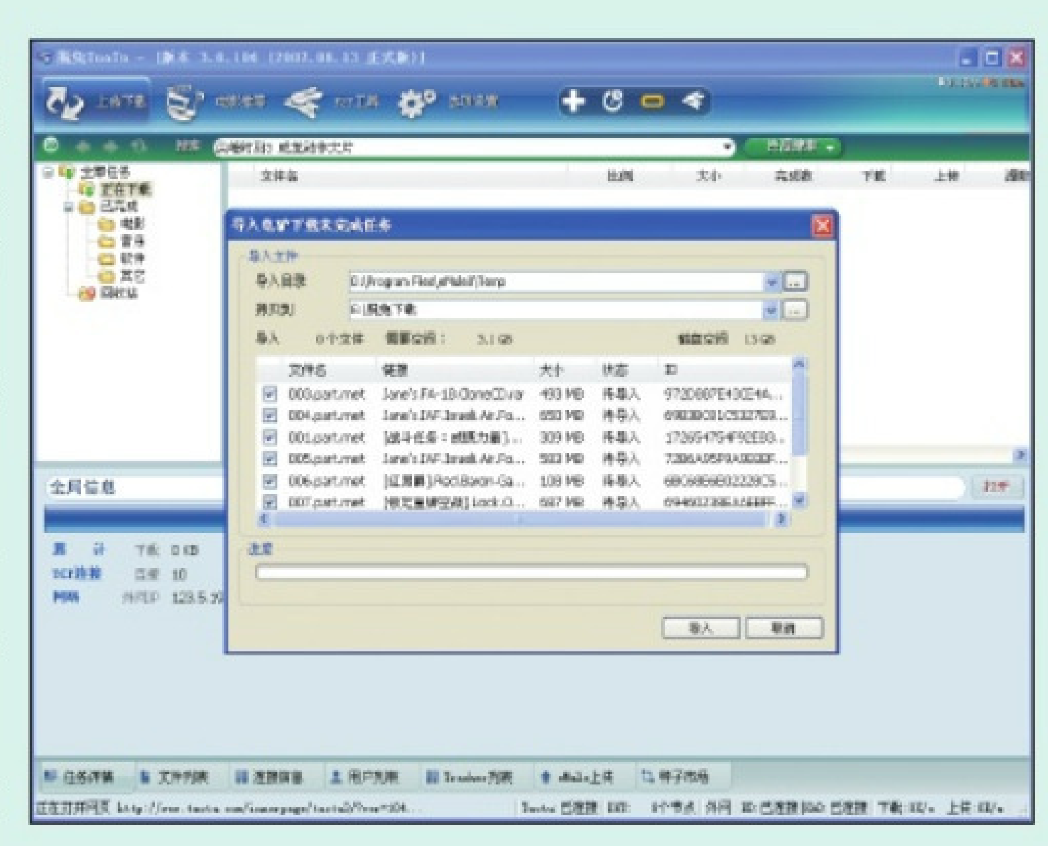
四、快速恢复Vista驱动程序

平时备份好系统中的驱动程序，对电脑用户来讲非常重要！因为以后系统一旦被病毒破坏崩溃了，就需重新安装，接下来就要重装驱动程序。如果你想快速恢复Windows XP或者Vista驱动程序，可以启动DriverMax2.5，然后单击“Install drivers”，随后弹出恢复驱动操作精灵。按“Next”，选择从目录或者ZIP文件中恢复驱动程序（**如图4**），然后根据提示即可恢复系统中原来的驱动程序。P

巧用脱兔实现电骡接力下载

■ 河南 冰玉

eMule是目前很流行的免费P2P下载软件，但在使用它下载的过程中，经常会出现因为可用种子数太少或者下载的速度过于缓慢等原因，造成文件很长时间都无法下载完成的情况。特别是对于已经下载了一半，甚至几乎将要下载完的文件来说，如果将其直接删除的话，就显得有些得不偿失。如何才能解救困在电骡中的下载项目呢？使用最新版本的“脱兔”，就可以轻松接替电骡无法完成的下载任务，将你急需的资源从电骡中拯救出来。其下载地址为http://www.tuotu.com/install/TuoTu-3.0.104.exe。



新版本脱兔的一个突出特点是提供了对HTTP、BT以及eMule等下载协议的支持。只要网上存在可用的下载连接，就可以持续不断地进行下载，并且显著提高了下载速度，平衡了下载资源的有效性。

脱兔可以导入电骡中未完成的下载任务，让它从HTTP、BT以及eMule等下载平台上搜寻可用的下载连接，从而快速地将所需的文件下载到本地。在脱兔主窗口顶部的按钮栏中点击“菜单”按钮，在弹出的菜单中选择“导入电骡未完成的文件”，在打开的窗口（**如右上图**）中的“导入目录”栏中点击“浏览”按钮，选中eMule的临时下载文件夹（一般指位于eMule安装路径下的“Temp”文件夹）。之后脱兔即可对eMule的下载任务进行检测，并将提取的eMule下载列表显示在上述窗口的列表栏中。从中勾选需要下载的任务项，在“拷贝到”栏中点击“浏览”按钮，选定下载文件的保存路径。之后点击“导入”按钮，即可将选中的eMule下载资源提取到预设的文件夹中保存。在脱兔主窗口的工具栏中点击“上传下载”按钮，在上传下载窗口左侧选择“正在下载”项，在右侧窗口中便显示出导入之后的eMule下载任务，从中选择需要下载的项目。在其右键菜单中点击“开始”项，即可启动该下载任务了。顺便说一下，如何从eMule中查询所需的下载任务对应的临时文件呢？在eMule主窗口中的“传输”面板中选择对应的下载项目，在其右键菜单中点击“显示文件详情”项，在属性窗口中的“常规”面板的“part.met文件”栏中就可显示其对应的临时文件了。P

巧用千千静听拒绝在线音乐的“打扰”

■ 河南 花的神明

我们在上网过程中，往往喜欢一边播放美妙的音乐，一边自由自在地浏览网页。但是，现在有些网站为了追求个性，往往内嵌有背景音乐，或者提供了在线音乐点播功能，这样很可能造成各种不同的音乐“搅和”在一起的情况，容易打扰你上网的好心情。那么如何才能将在线音乐拒之门外呢？

千千静听是大家非常喜欢的音乐播放器，利用它就可让你摆脱在线音乐的打扰。在千千静听窗口的右键菜单中点

击“千千选项”，在设置窗口（**如右图**）的左侧点击“音乐设备”项，在右侧窗口属性列表中的“设备类型”栏中查看是否存在“Kernel Streaming（内核音频流）”项。如果不存在的话，需要在“输出设备”列表中选择其它设备（例如“C-Media Wave Device”设备），直到上述项目出现为止，之后点击“全部保存”按钮即可。



在控制面板中打开“声音和音频设备”窗口，在“音量”面板中点击“高级”按钮，在音量控制窗口中勾选“波形”栏中的“静音”按钮，然后就可使用千千静听播放音乐文件了。当然，以后可以通过拖动“主音量”滑块来调整音量大小。当你在浏览网页时，即使遇到内嵌有背景音乐的网页，系统也会自动将其“忽略”，从而不会影响千千静听的播放效果了。当然，当需要欣赏在线音乐时，只需在音量控制窗口中打开“波形”音量即可。

将单位转换进行到底

■ 四川 党伟

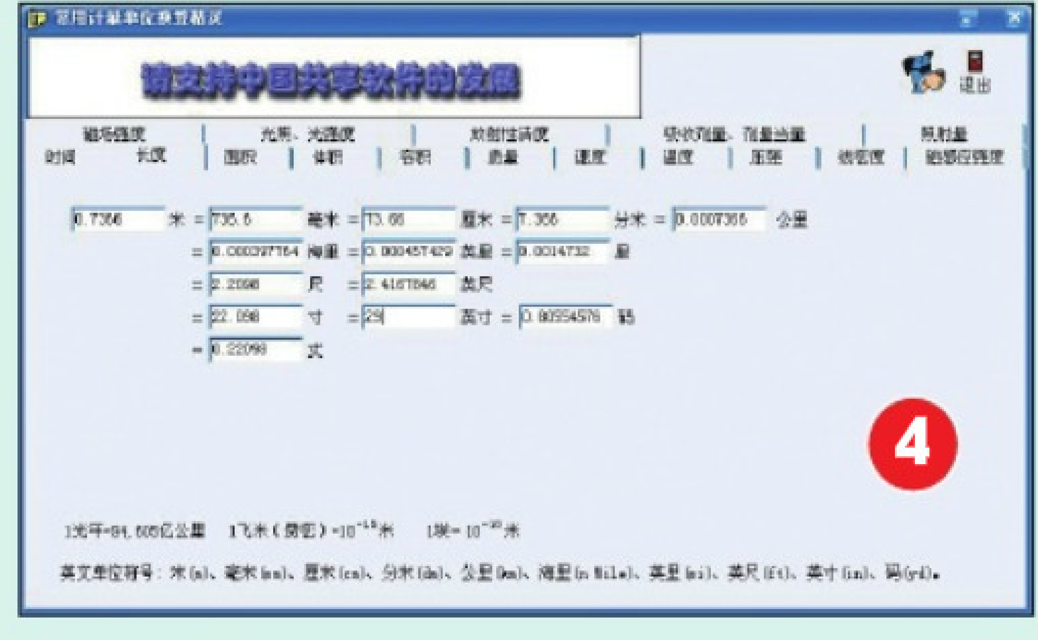


网上购物时，经常看到一些价廉物美的外国名牌服装。但它们统统是英制单位，例如买一条尺寸标明为“W29 L30（表示腰围29英寸，内长30英寸）”的裤子，那我们就得事先知道1英寸=2.54厘米，再做两道算术题，心算不好就不好办了。如不知道，还真让人为难。

其实有两个方法可以轻松解决这个问题。

方法一：打开百度搜索引擎，输入“29英寸=？厘米”后搜索，马上就会出现转换结果，还可以转换其它单位哦（**如图1、图2**）。Google也能够转换单位，而且更简单，只需输入“29英寸”再搜索就可以了（**如图3**）。

方法二：如果你不能上网的话，可以安装一款名叫“单位换算小精灵”的软件（http://www.newhua.com/soft/10225.htm）。它提供了时间、长度、面积、体积、容积、质量、速度、温度、压强、线密度、磁感应强度、磁场强度、光照、光亮度、放射性活度、剂量当量、照射量等常用法定计量单位与非法定单位、法定和法定单位、非法定和非法定单位之间的换算。在“长度”中输入“29英寸”，所有的长度单位换算结果都出来了，（**如图4**），很方便吧？



有了它们，我们就继续去淘宝吧。

将Google集成到“我的电脑”中

■ 广东 似水年华

如果我们正在“我的电脑”中进行文件操作时，忽然想去Google查一下资料，那么通常的做法是先打开IE，然后输入Google的网址才能进行浏览，操作步骤有些麻烦。其实，我们完全可以将Google请到“我的电脑”中，方法如下：

1.选择“开始”→“运行”，然后在运行对话框中输入“regedit”，打开注册表编辑器程序。

2.依次展开项“HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{4D5C8C25-D075-11d0-B416-00C04FB90376}\Instance\InitPropertyBag”。

3.双击右侧窗口的“Url”数值，然后将其数据改为“http://www.google.com”。

4.这样我们只需在“我的电脑”中选择菜单“查看”→“浏览器栏”→“每日提示”，就能在窗口下面的工具栏中访问Google的主页了（**如右图**）。我们可以通过快捷键“Alt+←”和“Alt+→”实现后退或前进的功能。此外，工具栏默认的高度较低，我们可拖放工具栏上面的边框以调整它的高度。



莫让小偷窃取U盘数据

■ 辽宁 QS

U盘在现代移动办公中扮演着重要的角色，用“人手一盘”来形容一点都不为过。作为数据的重要存储仓库，U盘中有我们许多的机密文档（如论文、项目策划书、合同等）和隐私数据（如备份的聊天记录、Email等）。正因为U盘数据的宝贵，所以黑暗中就有了一双双贪婪的眼睛，U盘小偷应运而生。

1.疯狂作案

U盘小偷会在后台实时监控计算机的USB接口，一旦发现有U盘接入到USB接口，会立即将U盘内的文件窃取到事先指定的文件夹中，更可怕的是还可以直接发送到黑客事先指定的邮箱或FTP服务器上。而这一切做得不显山不露水，用户根本察觉不到。

2.抓捕归案

那么面对U盘小偷的疯狂作案，普通用户应该如何捂紧自己的“数据口袋”，防范信息的丢失呢？尽管U盘小偷会悄无声息在后台运行，在托盘区也看不到其图标，但却仍然逃脱不了任务管理器的法眼。在插入U盘前，按下“Ctrl+Alt+Delete”组合键打开任务管理器，切换到“进程”选项卡，在进程列表框中便可看到U盘小偷正在运行。结束该进程后，再插入U盘就安全多了。当然，要做到这一点需有相当的计算机使用常识，因为进程列表框中的进程数可不少，要准确判断才行。

另外，我们还可借助于U盘超级加密2008（下载地址为http://hzcnc1.skycn.com/down/skyUDE.zip）来加密重要文档，从而避免数据丢失被盗。下载完毕，将压缩包中的UDE.EXE解压到U盘根目录，然后双击启动该文件，在密码验证框中输入自己设置的密码进行登录，默认为“888888”。



进入主界面后，在“磁盘未加密的数据”列表框中会显示出当前U盘中未加密的文件。选中需要加密的文档，然后单击“单个加密”或“全盘加密”按钮。加密之后的文档会出现在右侧的“已经加密的数据”列表框中（**如上图**）。

以后如果不慎遭遇U盘小偷时，小偷仅仅能将未加密的文件窃取到手。而经过加密之后，小偷就无法嗅探到加密文档，从而保证了安全。当自己需要时，选中加密文件列表中的加密文件，然后单击“单个加密”或“全盘解密”按钮，解密完成后就可以正常使用加密文件了。

玩转USB魔法师

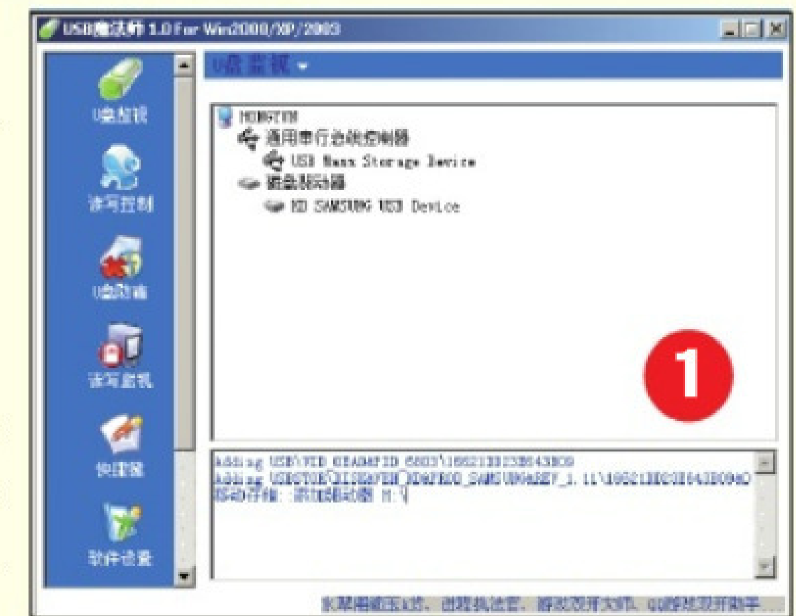
■ 四川 晴天泡泡

计算机的USB接口是泄漏计算机内部网络信息的一个重要通道。随着科技的迅速发展，目前可以很轻松地通过USB端口设备如U盘、移动硬盘、移动刻录机以及其它USB接口的存储设备，将计算机本机或者网络内部的信息非法复制出去，造成信息安全威胁。为防止非法用户从企业内部和个人PC机上盗取重要文件或资料，对USB接口上的存储设备进行监控的任务迫在眉睫。

在http://soft.ylmf.com/downinfo/1046.html页面可下载到一款名为“USB魔法师”的小工具，具备USB硬件监视、读写监视、USB读写控制、USB病毒检测、USB快捷键弹出等功能，支持操作系统2000/XP/2003。

1.USB存储设备插拔监视

USB存储设备插拔监视可实时监视插入U盘的盘符以及硬件信息，方便大家对U盘的使用进行审计。监视界面**如图1**。





2.禁用/只读/启用USB存储设备

USB魔法师针对USB存储介质，提供禁用/只读/启用3种状态供用户选择，能有效防止非法人员通过USB接口从你电脑上盗取资料。设置界面**如图2**。

3.U盘防毒

U盘病毒通常又称Autorun病毒，是通过AutoRun.inf文件使对方所有的硬盘完全共享或中木马的病毒。随着U盘、移动硬盘、存储卡等移动存储设备的普及，U盘病毒也随之泛滥起来。近日，国家计算机病毒处理中心发布公告称，U盘已成为病毒和恶意木马程序传播的主要途径。USB魔法师支持流行病毒扫描查杀，实时删除USB移动设备中的病



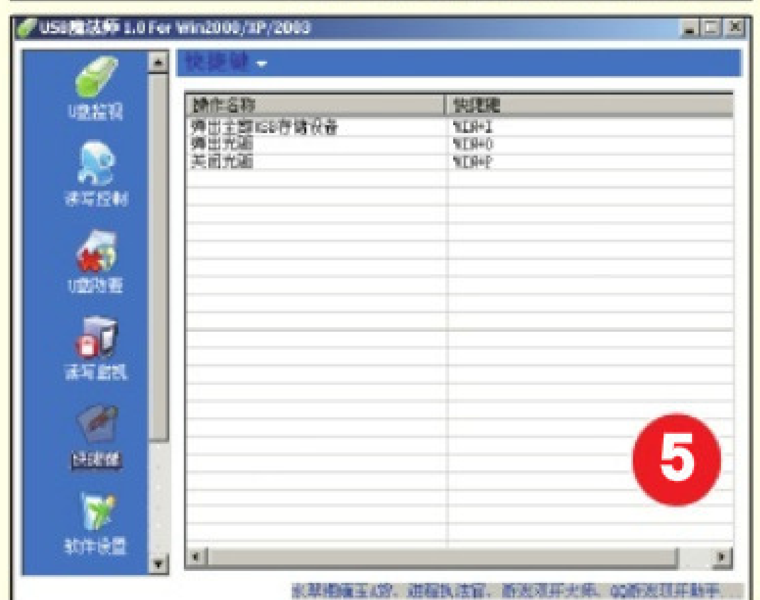
毒，保证USB移动存储数据安全。查杀界面**如图3**。

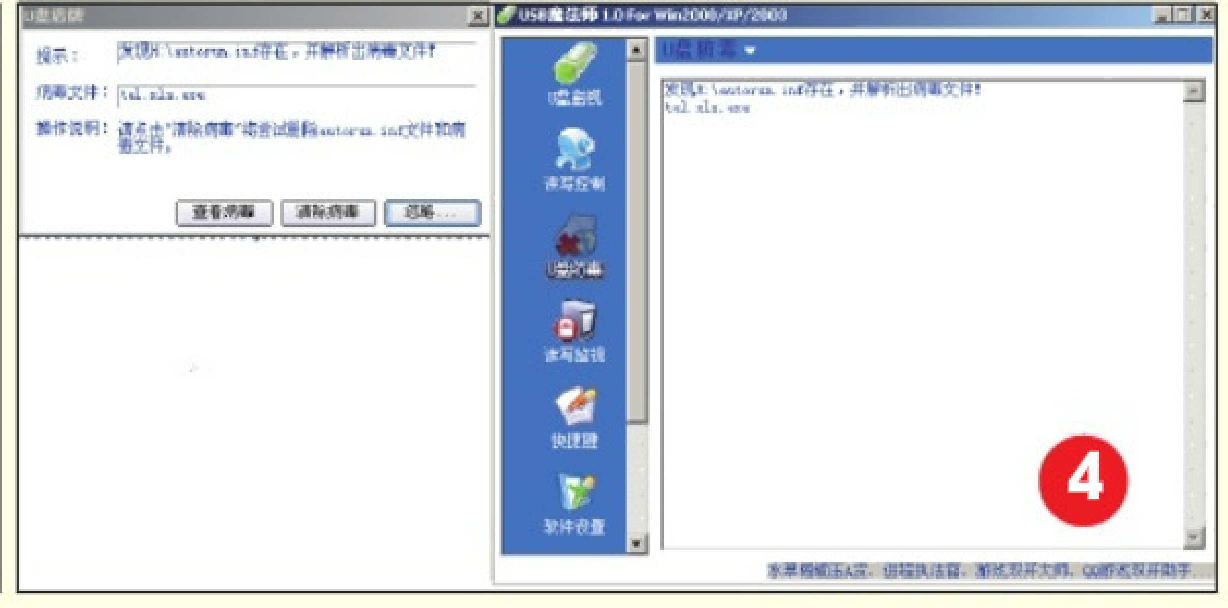
4.USB存储设备读写监视

我们的电脑中都有一些小秘密，但有的时候又不得不让别人借用机器，或者用U盘拷东西。有了USB存储设备读写监视，再也不用担心小秘密外泄了！USB魔法师能够对USB存储介质的文件和目录读写进行监视。监控界面**如图4**。

5.一键弹出USB存储设备

平时大家在使用U盘、移动硬盘之类的设备中，当需从系统中弹出设备时，通常的做法是：①啥也不管，直接拔下来；②双击系统托盘区的“安全移除硬件”图标；③单击系统托盘区的“安全移除硬件”图标。





很多懒人都会选择方式②，只需单击鼠标两次即可完成弹出某个硬件设备的操作，相对省时且省事。如果Explorer.exe进程出错的话，“安全移除硬件”图标不见了，多数情况我们只有选择方式①了。现在有了USB魔法师，我们有了更懒更安全的方法，你只需同时按下“WIN+I”即可弹出USB存储设备！（据说IBM ThinkPad随机附带的EasyEject工具软件也有类似功能），USB魔法师还提供了弹出和关闭光驱的快捷键哦，其界面**如图5**。



病毒名称：魔兽世界木马变种TR（Trojan.PSW.Win32.Wowar.tr）tp)

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒针对网络游戏《魔兽世界》编写，会窃取该游戏玩家的账号、密码等信息，并发送给黑客，给玩家带来损失。

一、清除内存中的病毒

打开任务管理器，找到名为“Explorer.exe”的进程，将其结束。注意，结束“Explorer.exe”进程后，桌面图标和任务栏会消失。

二、重命名病毒文件

1.按住Ctrl+Alt+Del，打开任务管理器。点击菜单中的“文件”→“新建任务”，在弹出的窗口中点击“浏览…”按钮。

2.通过该窗口打开系统文件所在的目录（默认为C:\Windows\system32），找到名为msavpw0.dll的文件，将其重命名。

3.点击菜单中的“文件”→“新建任务”，在弹出的窗口中输入“Explorer.exe”，并点击“确定”。此时，桌面图标和任务栏应能正常显示。

三、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”→“运行”，输入“Regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellExecuteHooks项，找到“{86AAC8D7-BA19-48AC-9269-3C76A52642EC}”一项，将其删除。

3.删除HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{86AAC8D7-BA19-48AC-9269-3C76A52642EC}。

4.重新启动计算机。

四、删除病毒文件

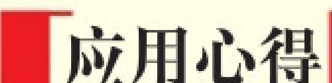
1.进入系统文件夹（默认为C:\Windows\system32），找到“wodoor0.dll”改名后的文件，将其删除。

2.再次重新启动计算机，查看上述被删文件是否还存在。若不存在，则说明病毒已被清除干净。

瑞星提示：

1.该病毒利用系统漏洞传播，一定要及时给系统打补丁；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.为本机管理员账号设置较为复杂的密码，预防病毒通过密码猜测进行传播；4.登录http://tool.ikaka.com下载、安装免费的瑞星卡卡4.0，并开启“IE防漏墙”功能，防止病毒通过IE漏洞侵入计算机；5.安装免费的瑞星杀毒软件2008，用其中的“帐号保险柜”功能保护QQ、网游以及网银的账号、密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。



读者　考威尔问：我的笔记本电脑使用全铝镁合金外壳，就连触摸板都搭配了铝镁合金的按钮。虽然美观，但使用起来却不怎么舒服，要用较大力气才能按下去，而且带有“咔哒”声。另外，我在打字时手掌还常常不小心碰到触摸版，导致光标移位。请问是否有好的解决方法？

答：这两个问题可以通过安装合适的触摸板驱动程序、利用驱动提供的增强功能加以解决。比如第一个问题我们可以使用触摸板的“轻敲功能”来替代按键。开启此功能后，我们只需在触摸板上轻敲，就可以实现触摸板左按钮的相同功能，而且用起来比按钮更快捷、更方便。如果需要双击的话，仅需连续轻敲两次就可以了。

由于触摸板借由电容感应来获知手指移动情况，其灵敏度容易受到外界环境影响，从而导致鼠标的意外动作。我们可通过调整触摸板的灵敏度，来解决打字时指针意外动作的问题。这一灵敏度通常称为“掌压感应”，我们可通过增大其设定值来减少打字时因手掌误触而导致的鼠标意外动作。

读者　草地飞问：我以前比较喜欢玩GBC游戏机，现在用的手机是使用S60系统的诺基亚智能手机。请问在S60智能手机上能玩GBC游戏吗？

答：智能手机的功能是很强大的，不仅可以安装本系统的游戏，还能通过安装适当的模拟器来玩其他游戏，比如GBC游戏。当S60智能手机安装游戏模拟器GoBoy后，你就能玩到众多经典的GBC掌机游戏了。

GoBoy模拟器程序的安装方法非常简单。将SIS文件传送到手机，执行安装；安装完成后，需在指定文件夹下放置你打算玩的GBC游戏的ROM（.gbc文件）。将手机存储卡取出并放到读卡器中连接到电脑，然后在根目录下新建一个名为“GoBoy”的文件夹。模拟器只能在以“GoBoy”为名的文件夹中查找游戏。将“.gbc”文件拷到Goboy文件夹内，然后把卡插回手机再启动GoBoy，你就可以选择并玩GBC游戏了。程序可以指定功能键，游戏中可保存进度，但在某些机型上不支持声音。更新的Super GoBoy模拟器程序，支持自定义游戏速度、游戏音响优化、换壳、发送游戏到其他手机等新功能。但限于S60手机的能力，目前还没有支持GBA游戏的模拟器出现。

读者　耿建问：最近我买了块二手的SCSI卡和SCSI硬盘，请问SCSI设备中“域确认”是什么含义？另外请问SCSI卡上的BIOS可否升级？

答：所谓“域确认”是SCSI设备初始化阶段在SCSI设备之间，通过一系列I/O指令确认最优传输速度的过程。它与调制解调器根据电话线路质量调整传输速度，以确保数据传输安全的方式相同，域确认将限制设备的带宽以保证传输数据的可靠性。另外，随着数据传输速度的提高，SCSI设备间所传递的数据准确性变得越来越重要。Ultra160设备还利用了类似于校验和的CRC技术，给每个传输的数据包增加附加的代码，接收数据的SCSI设备通过同样的CRC校验技术核实数据的准确性，进一步保证了数据传输的安全。

SCSI卡上的BIOS主要用于管理SCSI卡数据传输、启动SCSI硬盘等，对SCSI卡性能存在一定影响。和主板、显卡等其他设备类似，大多数SCSI卡都采用Flash ROM存储BIOS，是可以升级的。具体升级过程与升级显卡BIOS很类似，可以使用特定的升级程序及数据文件在纯DOS环境下进行。不过升级前需将SCSI卡通过跳线置于特定模式，同时也存在一定的风险。如果你的SCSI卡工作没有问题，就没必要更新BIOS。

读者　潘晓梅问：我常去一些视频网站观看视频节目，但我发现大多数视频都是只能在线观看，而无法自由下载。这样感觉不是太好，尤其在网速慢时，影片播放极不流畅。请问有没有办法来下载这些视频文件？

答：这个问题经常有朋友问到，答案是肯定的。既然可以在线观看，那音像资源一定是存在服务器当中，就一定有相应的地址。关键问题是怎样把正确的地址找出来。解决方法很多，最简单的就是直接查看播放网页的源文件，在其中查找WMV、RM等文件的链接地址，然后复制到专业下载软件中下载即可。另外，我们也可以直接在网页的视频播放器上点击右键，通过查看文件属性等方法获取。

更有效的方法则是使用专门软件来完成这个工作，比如“迅雷”。原先需要很繁琐的方式才能获取的地址，现在用它就可很方便地得到。当迅雷直接解析到所支持的流媒体文件的真实下载地址时，会弹出下载图标，点击后就可以下载了。当然，还有功能更强的专业嗅探工具。比如网络嗅探器（影音神探），利用它可以分析出几乎所有流媒体文件的真实连接地址。最后提一下，现在有些视频网站开始对视频文件本身进行加密，这样非授权用户就算把视频文件下载到本地电脑上也无法正常播放。

读者　林朵问：我前不久买了台电脑，用了不到3个月硬盘就坏掉了。尽管商家给换了块新硬盘，但老盘上保存的100多G高清影片也随之消失，感觉很郁闷。请问在使用电脑的过程中，哪些应用可能导致硬盘损坏？

答：由于存在高速运动的机械部件，硬盘无疑是电脑中最“娇气”的重要配件。尤其在目前宽带逐渐普及，大型游戏、多媒体应用越来越广泛的时代，硬盘经常处于满负荷运行状态，从而导致故障率上升。我们要注意如下的一些应用都会对硬盘产生较大的不良影响：

首先是经常进行不间断的BT下载，这一点相信很多朋友都很清楚。尤其是下载大容量的DVDRip影片，不仅在下载过程中硬盘负荷较大，而且在播放这类影片时，如果遇到有编码错误的DVDRip文件，由于文件索引和相应的信号段不匹配，这样就会导致硬盘负荷急剧上升，直至系统停止响应而死机，这种情况对硬盘的损害相当大。二是内存容量较小，而使用较大的程序或安装不匹配的操作系统。比如内存为512MB以下的机子却安装了VISTA操作系统，或者安装执行对内存要求较高的大型游戏，这时你从闪烁不断的硬盘灯上就会感觉到硬盘遭受的“折磨”。三是对系统进行了一些不恰当的设置，比如开启了Windows的系统还原功能，频繁整理磁盘碎片以及设置了XP自动重启功能，这些设置都可能导致硬盘出现高负荷的问题。

客座专家　龚胜



长寿秘笈

——笔记本电脑和数码相机维护保养指南

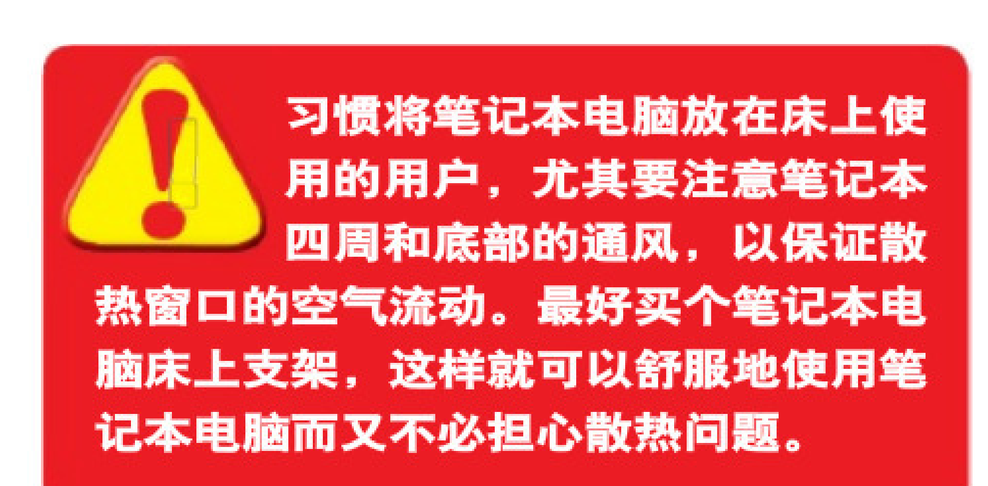
■北京 一笑

编者按： 这几年笔记本电脑和数码相机的价格越来越低，今年暑促期间许多大品牌都将旗下的这两种产品价格大幅下调——3999元的笔记本电脑、1500元的千万像素数码相机，为囊中羞涩的消费者提供了一个圆梦的机会。特别是即将开学的大学生们，开学后抱着一台笔记本电脑上课或挂着相机在校园里游荡一定很Cool！至于如何选择产品、什么配置适合自己、怎么挑选验机，这里就不多说了。咱们主要来聊聊买了它们以后的事儿，比如：怎么使用才可让它们的寿命更长，在使用中有哪些细节需要特别注意，如何为这些娇贵的家伙们搭配周边设备等。

笔记本电脑篇

一、注意使用环境

常用电脑的朋友想必都遇到过电脑死机、蓝屏的情况，虽然大多数情况下是由软、硬件问题导致，不过也有一部分是环境因素引起的，其中温度就是元凶之一。虽然炎热的夏季已过去，不过保证散热效果是延长笔记本电脑使用时间最大的前提。从产品设计来看，厂家已经为笔记本电脑做了优化散热设计，一般产品都会在机身左侧或右侧留有专门的散热窗口，内部都使用了散热效果好的铜质散热器，部分机型甚至在产品的底部也有散热口，以便达到更好的散热效果。因此，在使用过程中要注意保证各个散热窗口通风顺畅。





除温度以外，灰尘是危害笔记本电脑的另一个元凶。在灰尘较多的环境下长时间使用笔记本电脑，细小的灰尘会从机身的缝隙或散热窗口进入笔记本电脑内部，然后附着在散热器、散热风扇以及电路板上。灰尘长期积累会导致散热效果降低、部分主板电路短路等问题，严重的会影响到笔记本电脑的使用寿命，所以要尽量保证笔记本电脑在清洁的环境中使用。另外，与用户直接接触最多的键盘虽然在使用中出现问题的几率很小，不过头发、头屑、零食的碎屑等很容易进入键盘的缝隙中，时间长了会造成按键不灵甚至卡住，因此，经常清扫灰尘是很有必要的。

←灰尘很容易导致笔记本电脑出现故障

笔记本电脑的清洁工具

烤漆、镀膜、镜面显示屏，笔记本电脑外观越来越精美的同时，也对其维护保养提出了更高的要求。外壳上清晰可见的指纹、液晶屏幕上的斑斑点点都会影响我们使用电脑的心情。遇到这种情况，一套好的清洁套装是必不可少的。目前市场上常见的笔记本电脑清洁套装有IBM、HP、3M、威高等，这种套装不但包含了常见的擦拭布还带有一瓶清洁液。除了清洁套装之外，一把柔软的小刷子也是必不可少的。笔记本电脑的键盘缝隙是灰尘杂物聚集的“最佳”位置，对于这个部位清洁小刷子最为得心应手。当然，你也可以使用更“高科技”的USB键盘清洁器。这个小工具经常在很多产品的赠品中出现，选购时不妨留心一下。



像这样的清洁套装很实用

二、保持良好的使用习惯

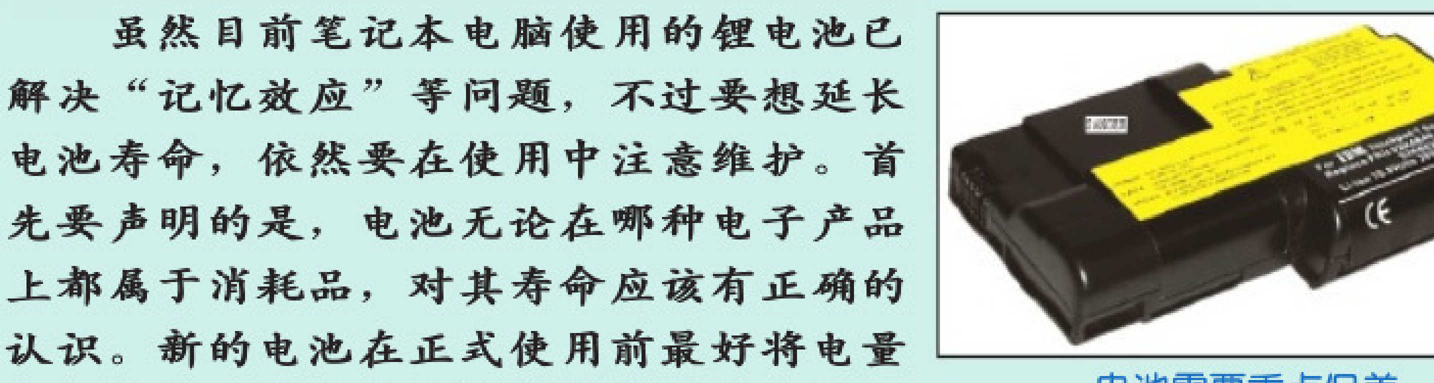
长时间使用电脑的用户想必都有在电脑旁边放置一杯水或一些零食的习惯，殊不知这些都是危害笔记本电脑“健康”的隐患。与台式机相比，笔记本电脑的集成度非常高，所有的部件都紧密结合在一起，可能几滴无意中溅落在键盘上的水珠就会导致大范围的硬件故障。这是由于笔记本电脑的键盘就在主板的正上方，如果水顺着键盘的缝隙流到主板上，很容易会造成短路故障，严重的甚至直接烧毁芯片。这种情况属于“人为损坏”，不属于厂家免费保修的范畴。由于集成度太高，往往烧毁一个部件就不得不更换整块主板，维修费用相当高昂。


虽然有些笔记本电脑键盘有防水设计，不过也需多加注意

看到这里有人会说了，“我的笔记本电脑是防水设计的，不怕”，其实这也是一种常见的错误认识。包括笔记本电脑和数码相机在内，大部分消费类电子产品的防水设计都只是“生活防水”级别——外壳合缝处只能应对少量液体短时间内的滴溅，并且对水压还有严格要求。因此，千万不要认为“防水”而疏忽大意。笔者曾经有过笔记本电脑“溺水”的经验，借此机会和大家分享一下“急救”经验。首先要用最快的速度关闭（或切断)电源，取下电池，倾斜笔记本电脑使其内部的水流出，然后将笔记本电脑放置在通风的地方自然“晾干”。等水分全部蒸发后，才可尝试开机。

需要注意的是，笔记本电脑进水后千万不要采用吹风机、烘干等手段，否则更易使内部器件受损。如果进入的液体中含有糖或其他化学成分（比如可乐、果汁等），必须尽快送修，千万不可贸然开机或者接通电源。

虽然目前笔记本电脑使用的锂电池已解决“记忆效应”等问题，不过要想延长电池寿命，依然要在使用中注意维护。首先要声明的是，电池无论在哪种电子产品上都属于消耗品，对其寿命应该有正确的认识。新的电池在正式使用前最好将电量完全用光，然后在关机的状态下充满电。当笔记本电脑使用外接电源时，虽然电池可以保证在突然断电的情况下用户的资料不受损失，但是笔者仍建议在正常情况下不要安装电池。对于长期不使用的电池，可以充电到总量的40%～70%，然后用保护套包装起来放置在阴凉通风的地方。切记要避免阳光的直射，这样可以有效延长电池的使用寿命。



电池需要重点保养

三、选好背包不怕磕碰

笔记本电脑经常需要移动使用，磕碰在所难免，但我们不能因噎废食，所以一款设计周全、质量可靠的笔记本电脑包是每个用户必不可少的装备。通常一款好的笔记本电脑背包，外层要选择柔韧且具有一定厚度的防水材料；内部笔记本电脑舱位应采用超过5mm厚度的海绵等吸震材料包覆，面料应柔软不易产生静电；各部位面料结合处缝合结实，背带宽且柔软的产品，各部位挂环锁扣以金属材质为佳。如果笔记本电脑舱位采用分离式的“内胆”设计则更加方便，用户可以在出行时将笔记本电脑装入内胆，放在随身的行李箱或者其他背包内。笔者建议用户尽量选购知名品牌的产品，如泰格斯、斯普乐等。另外，用户也可以考虑耐克、李宁等品牌生产的运动型笔记本电脑背包。一般来讲，此类产品的背负感受更好，容积更大。个别产品如耐克EPIC背包甚至采用树脂外壳或金属骨架，不仅造型新颖，还具有较强的抗压防撞性能。


笔记本电脑包的功能越来越丰富

最好不要使用经销商赠送的笔记本电脑包，虽然其中的大部分都顶着“IBM”“HP”等品牌的标识，实际上却是小工厂仿造的廉价产品，不仅质量参差不齐且保护性很差。不妨在购买时放弃赠送的背包，换取更优惠的价格。

笔记本电脑包中名气最大的恐怕要属IBM的“红点包”了，只是市场中假货不少，没有经验的用户很难辨别。其实任何一款笔记本电脑包，除了体现其品牌之外，实用性和人性化设计也是不可缺少的。目前市场中常见的有单肩背包和双肩背包。单肩背包是很多上班族的首选，其价格也相对贵一些，普遍在五六百元；而双肩背包多是学生族或者年轻人的最爱，其价格相对便宜，二三百元就可买到一个不错的。从使用上来看，双肩背包比单肩包容积要大很多，除了笔记本电脑和其相关配件之外，还可装下一些衣物等日常用品，外出或者旅游时基本上能够满足使用需求。除了笔

记本电脑外包之外，内胆包也是很常见的一种笔记本电脑背包。通常的内胆包具有包括减震和吸水两个特性，高品质的可以为笔记本电脑提供最好的保护，可以避免笔记本电脑与背包摩擦而导致外壳划伤。一般12或10英寸的笔记本电脑产品，都会搭配小巧且色彩艳丽的内胆包，深受众多女性用户的喜爱。

ThinkPad第四代红点包



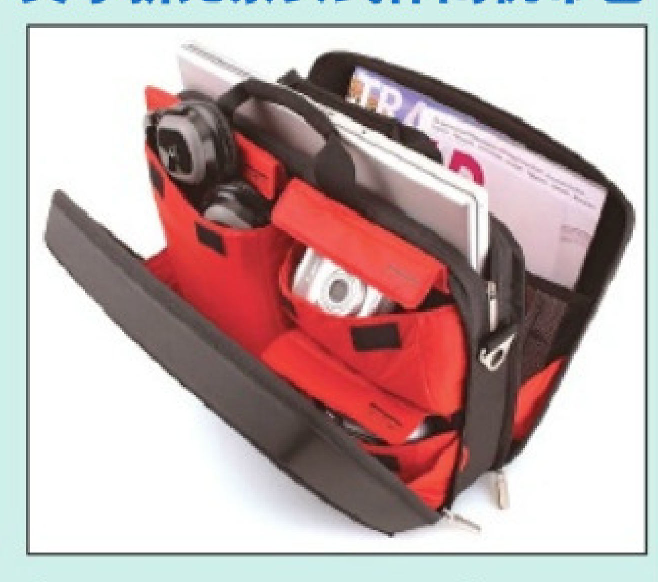
ThinkPad的红点包一向以高品质著称，精致的做工赢得用户的喜爱。2007年最新推出的第四代07版包身采用了黑色尼龙，结实大方，耐脏、防水、防尘，虽然不及真皮包的高档奢华，却绝对轻便实用。衬里由过去的红色变成了沉稳内敛的银灰色，显得更加商务；内衬上增加了ThinkPad的水印。背带吊扣由金属铸成，整个吊扣浑然一体，黑漆漆的外表平滑细腻，又带有磨砂般的感觉。背带中间有宽大的垫肩用以减轻肩部的压强。拉链保留了06款的长杆红点拉链头，但原来的长杆黑点拉链头改成了ThinkPad字样的方形。在容积上，有14.1、15.4英寸等可供选择。另外，由于仿冒品较多，用户在购买时要注意挑选，尽量选择信誉好的商家。

斯普乐15.4英寸内胆包



内胆包就像笔记本电脑的内衣，可以有效保护笔记本电脑外部不被划伤，起到防止外壳磨损的作用。斯普乐笔记本电脑内胆包的主要材质是特级记忆海绵，防震、防划且轻巧柔软，同时还有防水功能。外层采用柔韧性好的尼龙布，既能很好地保护笔记本电脑不被划伤，又能保证内胆能够长时间使用不会损坏。这款产品有红色和蓝色可供选择，适合不同需求的用户。

贝尔金15.4英寸新元素女式休闲帆布包



这款产品采用帆布材质，配合手感舒适的丝棉里料，以年轻女性为目标客户，款式新颖且功能丰富。它拥有多个口袋和夹层，如方便存取物品的两个拉链前袋、可放置书本和杂志的背侧口袋、方便存放小物品的侧边口袋、可拆卸的MP3数码袋、文具物品口袋等，并填充有多层缓冲材质，保护性较好。另外提供手提、肩背两用背带，方便用户使用。

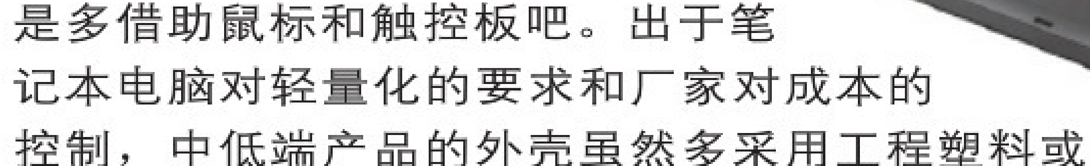
四、规划线缆很重要

除了移动中的磕碰以外，还要注意笔记本电脑周围的“绊马索”。在使用笔记本电脑的时候，许多设备都要用线缆连接到笔记本电脑上，常见的有电源线、网线、鼠标连线等。很可能在交通要道上形成一道道“绊马索”，要是哪位路过的兄台给绊一下……估计你的笔记本电脑也会从桌上被“请”到地板上。如果笔记本电脑不巧正在工作中，那你的硬盘等部件就危险了。所以在使用笔记本电脑时，一定要注意周边物件的摆放，特别是线缆的走向，不要让笔记本电脑成为意外事件的主角。



当笔记本电脑运行的时候，要轻拿轻放，因为剧烈震动会导致运转中的硬盘产生坏道。

五、面子问题很重要



屏幕最为脆弱，要重点保护

笔记本电脑的LCD显示屏是人机对话的窗口，因此对屏幕的养护显得格外重要。很多朋友在使用笔记本电脑为他人做讲解时，都喜欢对屏幕指指画画，由此会在屏幕上留下斑斑点点的指纹印记，甚至有时会因为硬物而划伤屏幕，所以在使用的时候还是多借助鼠标和触控板吧。出于笔记本电脑对轻量化的要求和厂家对成本的控制，中低端产品的外壳虽然多采用工程塑料或金属材质，但其厚度和强度都不甚理想。因此要注意不能将重物长期压在笔记本电脑上，否则容易造成屏幕白斑或者碎裂。



TIPS：给笔记本电脑穿上“盔甲”

对于爱惜笔记本电脑的用户来说，贴膜是一个不错的办法，既能保护笔记本电脑不被划伤，又可以方便使用。目前可以给笔记本电脑液晶屏幕和键盘贴膜。与手机贴膜一样，LCD屏幕保护膜最重要的就是透光度。如果因为贴膜而影响屏幕的清晰度和亮度的话，显然是得不偿失的。一般来说贴膜的质量越好，光线损失就越少。

LCD屏幕贴膜大多为用户所知，不过键盘贴膜就相对少一些了。键盘贴膜不仅可以保证打字的手感，还可以保护键盘中的缝隙不落灰尘、防止水患，对于使用环境复杂的用户来说还是比较实用的。贴膜可以说是一种最经济简便的笔记本电脑保养方式，奉劝大家都贴一下。如果嫌键盘的贴膜不好看，至少屏幕的膜要贴了。

六、小小配件添方便



USB网卡解决了很多问题

为了更好更方便地使用笔记本电脑，很多外设厂商都针对笔记本电脑的特点开发了不少精巧的小东西。比如便携式鼠标、无线网卡、网线、电源线、USB线、读卡器、手机线、耳机……这些小东西看似不起眼，不过使用时却可为用户带来很多便利。现在IT卖场中也有很多笔记本电脑外设的专柜，建议用户不妨常去看看。

USB照明灯

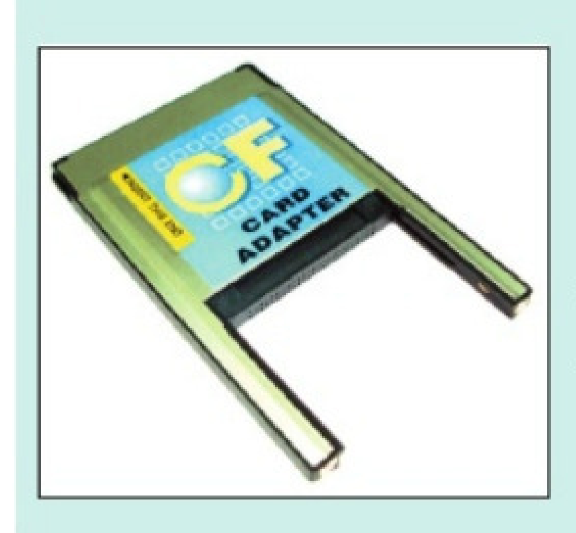


很多人在用笔记本电脑时都遇到环境光线很暗的情况，这样就经常容易按错键盘，所以一个小巧、灵活的笔记本电脑照明灯是必不可少的。目前市场上常见的笔记本电脑照明灯均采用了USB接口和蛇行设计，即插即用，可以随意调节光照角度，能适时控制光照位置。这种产品价格很低，10元左右即可拿下，有兴趣的读者可去电脑城看一下。

USB网卡

虽说目前笔记本电脑的价格很低廉了，不过很多低价产品都缺少无线网络模块。如果不巧你的笔记本电脑就是其中之一，而且需要使用无线网络，那么一块USB接口的无线网卡就可满足你。目前市场上较为流行的品牌有D-Link、TP-Link和Linksys等，方便好用，价格在百元左右。而高端一些的品牌产品，如Linksys、Netgear则稍贵些。这种USB接口的无线网卡体积只有U盘大小，即插即用，对于笔记本电脑用户来说非常合适。





PCMCIA接口转换卡

在很多轻薄型笔记本电脑上，接口设计得相对要少一些，对于需要有更多接口需求的用户可能会觉得不方便，不过我们可以通过笔记本电脑上的PCMCIA接口扩展出一些常用的接口来。目前可以在市场上看到的有PCMCIA—USB、PCMCIA—1394、PCMCIA—RJ45等。通过接口的转换，可以很轻松地在笔记本电脑上使用其本身未提供的接口。根据扩展出接口的不同，这类产品价格差距也较大。扩展USB接口的产品价格一般在150元左右，而扩展1394接口的则要250元左右了。如果是转并口等不常用的接口，价格还要高很多。这类产品中推荐选择百事灵、贝尔金以及鹰泰的产品。

数码相机篇



镜头状态的好坏对拍摄的效果影响很大

一、保护好镜头最重要

和传统相机一样，数码相机的镜头同样十分重要。镜头表面一般都经过特殊的镀膜处理以增加透光率和防止逆光拍摄时的眩光，因此一定要保护好镀膜。首先需要注意的是不要用手指直接触摸镀膜，因为手指上的油渍对镜头镀膜具有一定腐蚀性；其次要防止硬物划伤镀膜。不过即使再小心，镜头在使用中或多或少都会沾上灰尘和指纹。清除的办法有多种，常见的就是用气吹或专用镜头纸。

清洁镜头时一定要使用专用的清洁设备，严格按照使用说明来操作。外表看似柔软的纸巾、毛巾等其实很容易损伤镀膜，千万不可使用。擦拭前要确保镜头表面无较大的尘埃，避免擦拭中镜头被划伤。如果使用清洗液清洗，一定要将清洗液喷在镜头纸或专用清洁布上再开始擦拭。

当然，从保护镜头的角度出发，频繁地清洁镜头也是不提倡的。虽然使用专用的镜头纸或清洗液可很大程度上避免损坏镜头，不过可能又会带来潮湿的问题。平常使用中还是通过盖上镜头盖和使用相机包来保护镜头吧。

为数码单反相机的镜头添一片UV镜

虽然UV镜最初是用来防止紫外线对胶片的不良影响，但更多的用户也同样用它来保护镜头。目前市场上常见的UV镜品牌包括包谷、肯高、海鸥、B+W以及一些相机厂商的原厂镜片等。根据性能和品牌的不同，价格从几十元到几百元不等。选购时笔者建议选择有镀膜的UV镜（多层镀膜的产品更好），因为这种产品的透光性非常好，对成像质量的影响较小。

肯高

肯高是目前市场上最为流行的UV镜品牌，其产品线十分丰富，涵盖了从25mm到77mm的数十款产品。在同一尺寸下有多层镀膜（多层镀膜UV就是在镜片两面各镀6～8层膜，确保有95%以上的透光率，适用于对画质有更高要求的用户）和双层镀膜两种，可以为不同的用户提供不同的需求，同时价格也十分平易近人。最低的双面镀膜27mm产品只要75元，即使77mm尺寸多层镀膜的UV镜片也只要210元，对一般摄影爱好者来说还是可以承受的。



UV镜可以有效保护镜头

海鸥

和肯高类似，作为国产品牌的海鸥UV镜也有丰富的产品线。其产品均为多层镀膜镜片，同尺寸下价格比肯高UV镜要低40%左右，适合一般消费者使用。

B+W

B+W是德国施耐德光学集团的子品牌，镜片普遍采用防水防污镀膜，透光率高且对成像质量影响非常小。不过其产品价格普遍较高，根据尺寸和镀膜不同从100多元到千元以上不等，适合中高端和专业用户使用。

二、机身的保护和清洁

摄影包堪称数码相机的“移动堡垒”，很多用户在选择摄影包时不是看重外观就是看重价格。其实摄影包最重要的是其质量和功能，如防雨、防震、防尘、防火等。现在市面上的摄影包品牌很多，尽量选择质量有保证的品牌即可，如乐摄宝、赛富图、Mekko、泰森斯等。另外，在选择时要考虑尺寸是否适合自己的相机。最好能带着自己的相机、镜头、闪光灯去实地试用，并且选择肩带较为粗厚、挂钩为金属的产品。





摄像包可在外出时给相机提供最好的保护



和笔记本电脑包的情况类似，由于原厂或大品牌产品价格较高，经销商赠送的摄像包往往是小作坊生产的仿冒产品，质量低劣且保护性差。笔者建议用户单独选购更好的产品。

赛富图FLNE L

这是一款大容量双肩摄影包，内尺寸达32.5cm×20cm×23cm，可容纳一台14英寸笔记本电脑、2台数码单反相机机身、一只70～200mm规格的长焦镜头和一只16～35mm规格的广角变焦镜头以及闪光灯等常用摄影装备。另外，背包上还有三角架固定系统。FLNE L自重1.95kg，外部采用了隔热设计并有防雨罩，适合高端专业用户使用。



森泰斯POC-479

这款产品采用高级防水斜纹尼龙布，搭配点状皮革材料，尺寸达31.8cm×25.6cm×16.5cm。内部有加厚保护垫和可调整隔板，可灵活调整以适应不同尺寸的机身和镜头，适合中高端用户使用。



宝罗BL-2034

这款产品选用高密度耐磨防水面料，尺寸为31cm×10cm×15.5cm，所有插扣和钩扣都是具有耐低温和高负荷的专业部件。内格隔板同样可移动调整以适应用户需求，适合中低端用户使用。

除了防止磕碰，数码相机在日常使用中要重点考虑避免灰尘等的污染，确保在一个相对清洁的环境中使用。清洁时可以使用吹气球或专用清洁棉布擦拭；如有必要，可将镜头清洁液喷在棉布上使用。特别注意不要让其他有腐蚀性的液体接触机身，以防止机身被腐蚀。另外，如果数码相机使用较频繁，机身上的某些按钮就会产生老化现象，表现为松动、接触不良等方面，有条件的用户可以去品牌维修点进行调整。在存放方面，同样要注意避免阳光的直射和潮湿，通风阴凉的地方是最好的存放地点。

对于数码相机来说，潮湿是其最大的危害之一。潮湿的环境会使相机镜头等光学部件和其他部位滋生霉菌或产生锈斑。而数码相机集成度很高，潮湿环境对电气设备有较大影响，可导致数码相机的电器件失灵等严重问题。如果要在潮湿环境中使用数码相机，使用后一定要及时擦拭机身表面的湿气，同时使用吹气球清洁缝隙部位，并将相机放置在干燥通风的地方，确认除湿后再妥善保存。针对需要在特殊环境下使用数码相机的用户，相机厂商也开发出了防水罩作为选购部件，使用防水罩可以确保相机在一定深度的水下正常使用。



数码单反的机身结构更精密

数码相机防水罩又称为全天候防护罩，不仅可以防水，在防沙尘、耐温度骤变等方面的性能也很优秀。因此，除了用于水下摄影以外，它同样适用于滑雪、溯溪、漂流、划艇、攀岩、登（雪）山、野外（沙漠雨林）穿越等众多户外运动领域，在国外已经成为户外拍摄的标准装备。防水罩是一种特殊的产品，由于相机的外观设计、尺寸不同，各品牌之间往往没有通用性，并且必须按照型号购买。目前，主要的数码相机厂商都推出了自身产品专用的防水罩。如：尼康针对Coolpix系列数码相机开发的CP系列防水罩、奥林巴斯的PT系列防水罩、卡西欧Exilim系列、松下的DMW系列、卡西欧Exilim EX系列、富士Finepix系列和佳能WP系列等。



LCD显示屏是信息交流的窗口

三、液晶屏的保护

数码相机的液晶屏是操作相机、浏览照片的窗口，很容易受到损伤，在使用相机的过程中一定要特别加以保护。虽然目前大多数相机的液晶屏都有保护罩，不过依然害怕硬物的划伤，留下痕迹后会影响使用感受。另外，如果液晶屏受到挤压、潮湿或高温的影响，会破坏其内部构造，造成无法恢复的故障（如坏点等）。对于划伤和磨损，笔者建议用户通过贴膜的方式来保护液晶屏。这种保护膜通过静电吸附在液晶屏的表面，可以有效防止划伤。液晶屏的清洁可以参考镜头的清洁方法。如果数码相机使用很长一段时间后液晶屏亮度明显下降，则需到专业的维修部门更换。



SD卡是目前应用最广泛的数码存储卡

四、存储卡的维护和保养

存储卡由于使用简单，价格也不高，很多用户都不重视保养，因此经常出现损坏或者数据丢失的情况。存储卡的保养其实很简单，首先一定要在关机的情况下插拔存储卡，因为在开机状态下插拔很容易导致卡内的数据损坏，严重的会导致存储卡报废；第二是要减少格式化存储卡的次数；最后，在保存存储卡时要选择阴凉通风的地方，避免阳光直射，并且远离静电、磁场、液体或腐蚀性的物质。长期使用后存储卡的金手指可能积累污渍，会导致存储、读取信息出错，用橡皮擦轻轻擦拭干净即可。

存储卡是数码相机重要的部件之一，目前种类很多，包括SD、xD、CF、记忆棒等。不同的品牌相机会支持不同种类的存储卡，消费者在选购时一定要先清楚自己的数码相机使用的是哪种类型存储卡。除了个别相机厂家会生产一些自有品牌的产品外（比如索尼的记忆棒），市场上大多数都是第三方品牌的产品。其中的晟碟（Sandisk）由于性能出众、质量稳定，是目前最受欢迎的品牌；不过市场上水货、假货也是最多的，在购买时要注意辨别。另外，Laxer、PNY、金士顿、Kingmax等品牌的存储卡质量也不错。除了存储卡以外，近几年内置硬盘的数码伴侣也渐渐流行起来。超大的存储容量和多样化的功能，使其受到许多用户的喜爱，有条件的用户可以考虑购买。

五、电池的使用和保养

和传统相机相比，数码相机对电力的要求要高很多。目前多数产品都采用锂电池的设计，也有部分产品使用多节5号电池。因此，使用数码相机时各种电池的使用、保存、携带都有很多要注意的地方。

锂电池具有容量大、无记忆效应的优点，推荐消费者在购买数码相机时优先选择搭配锂电池的产品。如果你的相机使用的是普通镍氢电池，则要注意其记忆效应。随着时间的推移，电池容量会越来越低，电量消耗得也越来越快。使用中应将电池的电量全部用完后再充电，这样可以有效降低电池的记忆效应，延长电池的使用寿命。另外在日常使用中，要随时检查电池的情况。如果电池的电极出现氧化，要尽快使用橡皮擦擦拭。若氧化情况比较严重，就要更换新电池，以避免对数码相机造成更大的损害。长时间不使用数码相机或闪光灯时，一定要将电池取出，存放在干燥阴凉的地方妥善保存。



锂电池可以提供长久的使用时间





编者按：开学之后整个市场热闹异常，尤其Intel推出新款处理器，并宣布旗下移动处理器全线降价，将迅速推动笔记本电脑的更新换代，加快降价速度。处理器市场中，Intel中低端型号都有一定的降幅，中高端方面1333MHz前端总线的酷睿2全面上市，装机用户又有了新选择。

手机

有“拍照王”之称的500万像素诺基亚N95降价到6000元以下，同时诺基亚N93i的价格也降至5000元附近。索尼爱立信P1c登场，虽然定位高端，但价格却几经调整。三星U608、D908等产品大幅度降价后，凭借超薄时尚的造型赢得不少消费者的青睐。


索尼爱立信P1c

数码相机

近期数码相机市场热度上升，单反方面尼康D40系列与宾得K100D系列的价格战打得火热，D40套机跌至3980元。而索尼α 100双镜头套机则降至5950元并赠送1GB记忆棒，似乎是即将清货退市的前兆。索尼T200采用3.5英寸大屏幕，受到许多女性消费者的喜爱，目前价格为2980元。索尼H3消费类长焦相机是H9之后的轻量化机型，将与松下TZ系列角逐同一市场。



宾得K100D

个人音频播放器

最近各MP3品牌新品齐发，三星P2、T10和S5新品亮相，索尼A810系列和S610系列也已面市。iRiver clix redline到货，8GB的参考售价2259元；歌美迷你MP3 M16采用Sigmatel 35系列芯片，上市价格1GB的199元；蓝魔RM750采用2.8英寸屏幕的2GB MP3，价格499元；台电C160拥有金属外壳，价格1GB容量为230元。


iRiver clix redline

中关村数码产品参考价格 单位：人民币（元）

手机	诺基亚	E50/N70/5070/N73/5300/N72/N76/N93i/N95	1450/2050/899/2950/1580/2280/3360/5450/5999
	摩托罗拉	A1200/E680g/L6/V3i/L6g/C119/K1	1980/1699/899/1210/899/199/1700
	索尼爱立信	M608c/K790c/W888c/W958c/W610c/W700c	2250/2350/3099/2880/2280/1550
	三星	D828/D808/E258/D908/X828/D528/E898/D838	1999/1999/1499/2650/1999/1799/1999/2699
	LG	KG70/KG90n	2780/2580
数码相机	佳能	A630/A640/IXUS850/IXUS900TI/IXUS70/EOS400D（单机）/EOS400D（套）/350D套	1899/2250/2550/2800/1950/5000/5850/5250
	尼康	S9/S10/D40/D80（单机）/D80（套机）	1880/2260/4280/6550/8550
	索尼	T100/T20/W90/W80/α 100（双镜头套装）/T200/T70	2650/2050/2080/1890/5950/2780/2350
	三星	NV3/NV10/S600/S700/S800/S1000	2350/2650/1150/1450/1530/1900
	奥林巴斯	μ 810/μ 750/μ 1000/FE-130/FE-170/FE-190/	2260/2600/2760/1180/1380/1580
	富士	S5600/S9500/F30/Z3	1900/3600/1750/1350
	爱国者	V500/V760/V1000	1050/1450/1990
	卡西欧	Z60/Z600/Z1000	1350/2140/2250
	宾得	K100D/K100D SUPER/K10D	4550/4800/5800
个人音频播放器	苹果	iPod nano 2代2GB/4GB/8GB	1200/1720/2200
	三星	YP-T9BZB 1GB/2GB/U3 1GB/2GB	1399/1599/499/649
	索尼	NW-S203F 1GB/2GB	1099/1399
	魅族	E3 1GB/miniplayer SP 4GB/8GB	399/699/999
	艾利和	T107/T109/S10 1GB/2GB/u10 1GB/2GB/CLIX 4GB	799/1049/859/1099/1119/1449/1699
	爱欧迪	X5 20GB/D2 2GB/U3 2GB/1GB	1829/1599/1029/899
	爱国者	F958 1GB	399
	昂达	VX939+ 1GB/VX979 1GB/2GB/VX828 1GB/2GB/VX858 2GB	299/399/499/349/449/599

CPU

Intel 1333MHz前端总线的酷睿2全面上市，价格甚至比同主频采用1066MHz前端总线的产品还要低，性价比较高。AMD处理器由于缺货导致价格全面上涨，个别产品涨幅甚至超过百元。

内存

内存市场近期依旧保持小幅下跌势头。采用Hynix颗粒的散装DDR2 667 1GB内存条已跌破200元，是一年来的最低点。

笔记本电脑

经历了学生开学和黄金周的销售旺季以后，预计3999元和4999元笔记本电脑在未来几周内会慢慢淡出市场。而受Intel第四季销售计划的影响，采用迅驰4处理器的产品价格已经开始大幅下调；再加上三星1GB内存颗粒的推出，大容量、高配置产品将成为下个降价浪潮的焦点。Dell采用酷睿2 T5250（1.5GHz）处理器，965PM芯片组，搭载128MB GeForce 8400M GS显卡的1520目前售价6999元，受到普遍关注。


Dell 1520

硬盘

硬盘价格最近波动较大，先降后涨。尤其是160GB的主流产品涨幅高达六七十元。估计这种涨价是暂时性的，想购买硬盘的消费者不妨暂时观望。

主板

采用Intel P35芯片组的产品是近期主板市场的焦点，大部分厂商都推出了相关产品。盈通更推出了一款599元的P35主板，价格之低着实让人惊讶。此外，采用P31和G31芯片组的主板也开始上市，Intel计划以它们来取代945GC和945PL的低端主流位置。



技嘉GA-P31-DS3L

显卡

各品牌采用ATI HD2000系列核心的显卡都在降价，其中蓝宝将HD2600 Pro降到699元，同时还推出热管散热的HD2600 Pro；双敏则将采用1.0ns高速显存的HD2600XT降到799元。相比之下，NVIDIA阵营比较平稳，没有太多动作。

显示器

由于国际液晶面板采购价格还在看涨，因此液晶显示器市场受到持续影响，目前涨价幅度最小的仍然是19英寸和22英寸宽屏显示器。三星245B在较短的一段时期内连续降价，总降幅已达1100元，目前市场报价为2599元，还赠送价值288元的USB电视盒；而三星223BW和206BW也分别降到了2250元和1999元。AOC将丽比技术引入低端产品，对比度提高到2000：1以上。飞利浦将220WE8和220WS8降到2299元和2399元；低端的190CW7曾一度降到1499元，但由于种种原因价格已经回调。优派推出针对学生和网吧的CASA系列，包括VA2216w（21.6英寸宽屏）、VA2226w（22英寸宽屏）以及部分19英寸宽屏产品；同时，还将VX2255wm降到2450元。



三星245B

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

笔记本	惠普Compaq	nx6320（RB229AV）/nx6320（GM931PA）	6999/6799
笔记本	宏碁	Aspire 3686NWXC	3999
笔记本	华硕	X50M X50QT36M-DR/ X50R X50Q44CR-DR	3999/3800
笔记本	戴尔	Latitude D630（T7100/80GB）	6999
笔记本	联想	天逸F40MT2080 （黑）	5800
CPU	Core 2 Duo	Q6600（散）/E6550（散）/E6320（散）/E4400（散）/E2140（散）	1710/1240/1230/ 855/460
CPU	Pentium	D 631（散）	440
CPU	Sempron64	（AM2盒） 3200+/3500+（35W）	340/390
CPU	Athlon64 X2	（AM2盒）4000+/4200+（65nm）/4400+/4800+/5000+/5600+/6000+	535/580/640/765/885/ 1135/1265
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	110/195
内存	金士顿	DDR400 512MB/1GB	215/395
内存	金士顿	DDR2 667 512MB/1GB	135/230
内存	宇瞻	DDR400 512MB/1GB	170/330
内存	宇瞻	DDR2 667 512MB/1GB	125/215
硬盘	迈拓金钻10代	3年盒装80/160GB	340/410
硬盘	西部数据	800JB/1600JB	350/390
硬盘	西部数据	2500JB/3200JD	495/615
硬盘	希捷酷鱼 7200.7(SATA)	80GB/160GB/250GB/320GB	375/455/555/655
硬盘	日立笔记本硬盘（5400r/min）	40GB/80GB/120GB	335/395/515
主板	华硕	Striker Extreme/P5B/A8N5X/K8N/P5K SE	3388/999/760/550/990
主板	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
主板	技嘉	GA-965P-DS3/GA-P35-DQ6/技嘉GA-P31-DS3L	980/2088/799
主板	升技	KN9 SLI/fatal1ty F-I90HD（RS600芯片组）/AN8-V/AB9	999/899/790/999
主板	精英	P965T-A/NF4-A939	599/549
主板	七彩虹	C.A69G-K/ C.P965 Deluxe/C.G31MK	499/599/599
主板	昂达	A69T/N68PV/NF4S/945GCT	599/599/480/399
主板	华擎	ALiveNF5-VSTA	490
主板	双敏	UP945GCM PRO/U690GM-HDMI	540/570
主板	捷波	悍马HA02-GT	599
主板	映泰	TP35D2-A7	799
主板	磐正	BP1	499
显卡	铭瑄	狂镭X800XL白金版	399
显卡	华硕	EN8500GT SILENT HTD 256MB/ EN8600GT 2DHT 256MB	699/999
显卡	XFX（讯景）	T73G-UAC /T73E-NAD5	999/699
显卡	丽台	PX7600GT TDH 256MB/PX7600GS游戏版/PX8600GTS TDH超频版	990/890/1690
显卡	艾尔莎	影雷者760GT PH2 256B3 2DT （凤凰号2）	999
显卡	七彩虹	镭风2400PRO-GD2 CF黄金版H25/天行7300GT CF黄金版 F50	499/499
显卡	蓝宝石	X1650GT白金版/X1950GT/2600pro 265MB/2600pro 265MB静音版/2600XT	599/899/699/799/899
显卡	迪兰恒进	X1950 PRO/HD 2900XT 1GB DDR4	1199/4699
显卡	双敏	速配PCX7618GS PRO限量版/速配PCX7318GT增强版/火旋风PCX16528XT/火旋风PCX2628XT玩家限量版	599/499/699/799
显卡	盈通	X1650GT-256GD3/ 镭龙R2900XT-512GD3豪华版	599/3299
显卡	耕升	GeForce 8800 Ultra	8500
显卡	昂达	HD 2400 Pro	399
显卡	影驰	8600 GTS骨灰魔魂	1299
显示器	三星LCD	740N+/940NW/940BW/932B+/931BW/ 226BW/932GW	1560/1690/1740/1950/ 1799/2490/1999
显示器	三星CRT	788DF/793DF/796MB+	840/910/1050
显示器	LG LCD	L226WTQ/L1751U/L194WT/L194CW/ L204WT/L196WTQ	2499/1599/1599/1690/ 1899/1999
显示器	明基LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1420/1799/1790/2090
显示器	优派LCD	N1900W/VG702/VA1703wb/VX1932wm/ VA1721wmb	1899/1390/1390/ 1899/1400
显示器	AOC LCD	203VW	1699
显示器	长城LCD	Z201/Z221	1699/1999
显示器	玛雅LCD	W202V悍马版	1599

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2007年9月22日。

头牌新闻

空中网打造NBA官方手机网站

■ 本刊记者 冰河



空中网CEO周云帆，姚明，NBA中国总裁马富生向中国网民献礼

2007年9月14日下午，空中网与美国职业篮球联盟（NBA）向外界联合宣布，双方缔结长期合作伙伴关系，携手开通NBA官方中文手机网站。新开通的NBA手机官方网站将成为NBA官方媒体之一，首次实现NBA赛事的手机视频直播、精彩片断点播、赛况报道、球星独家专访、电视节目时刻表、手机墙纸及铃音下载等。中国国家队主力中锋、NBA休斯顿火箭队当家球星姚明同时出席了此次发布会。此次合作由NBA提供相关内容，空中网负责NBA官网的建设和运营。NBA球迷除了通过报纸、电视、电台、互联网之外，第一次可通过无线互联网了解最新赛况及精彩片断等相关内容。据了解，双方还将共享NBA官网带来的无线互联网领域的广告收益。

NBA手机官方网站拥有方便、快捷的特点，球迷用手机直接登录cn.nba.com或kong.net，或发送N到3355，就可不受时间、地点限制随时随地观看NBA的比赛及了解NBA资讯。空中网还将结合原有的资讯、社区等产品为球迷们提供更多的参与方式。这些服务对消费者都是免费的，除了网络流量费之外，用户无需支付任何费用。

空中网董事长兼CEO周云帆表示：“空中网很荣幸成为NBA的合作伙伴，并很高兴能为NBA球迷和我们的广大用户提供赛事直播及精华片段，让他们能迅速获悉NBA赛事。相信空中网卓越的无线体验和来自NBA的精彩内容会给我们的用户和全中国的球迷带来全新的体育和娱乐体验。”

NBA中国区总裁马富生先生表示：“很荣幸能与空中网合作开通手机官方网站，为中国的NBA球迷们提供更多的体验NBA的方式。”而出现在众人面前的姚明也表示：“我很高兴球迷们能随时看到精彩的NBA比赛。我相信借助越来越多的高科技手段，国内球迷会实现与世界的零距离接触。”随后姚明、王治郅与纳什、戴维斯等来华的著名NBA球员，一同为到场的球迷奉献了一场精彩的慈善义赛，引来诸多球迷的捧场。



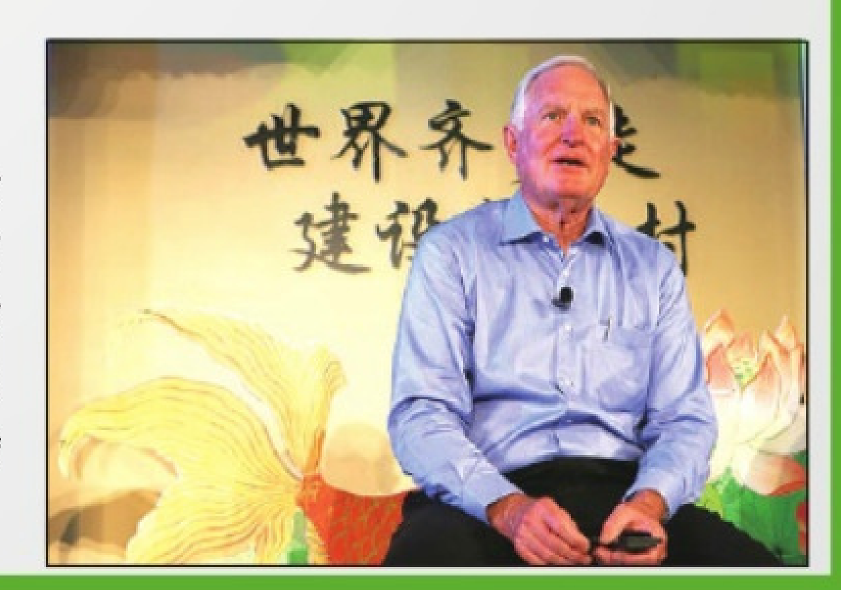
硬件店

AMD中国全球首发4核X86处理器



9月10日，AMD在北京隆重举行“真芯可鉴 四核无双”的AMD真4核皓龙处理器巴塞罗那全球首发礼。该处理器重新定义了X86处理器的工业标准，在X86业界首次实现在一个硅片上集成4个计算内核，并采用了多项独一无二的创新技术，拥有出色性能、卓越节能、投资保护和高效虚拟化四大优势。AMD全球高级副总裁兼大中华区总裁郭可尊、AMD全球高级副总裁兼首席技术官Phil Hester、AMD全球副总裁王正福等高层、八六三高性能计算课题组组长怀进鹏，信息产业部、科技部、教育部、国家信息中心有关领导，各行业用户高层代表等出席了首发礼。而曙光信息产业有限公司总裁历军，清华同方、华为、方正科技、微软、IBM、惠普、戴尔、Sun等国内外主流软硬件厂商高层也出席并高调支持。据悉，曙光、IBM、惠普、戴尔、Sun、华为等厂商将于近期推出基于巴塞罗那的新品。

贝瑞特再度访华



去年10月，Intel董事长克瑞格·贝瑞特将“世界齐步走，建设新农村”项目带到广东湛江。一年后的2007年9月6日，贝瑞特再次访华。作为他的第13次访华历程，其本次访华首站是为贯彻“世界齐步走，建设新农村”，考察河南省许昌市鄢陵县姚家村，看到了该项目给农村带来的新机遇。在河南行之后，年近七旬的贝瑞特马不停蹄地前往大连参加世界经济论坛，并为大连的Intel芯片制造厂主持奠基典礼。

NVIDIA SLI夏令营在京举行

9月13～14日，主题为“放马过来”的NVIDIA SLI夏令营在北京举行。本次活动邀请了众多媒体及包括SKY、Fly、xiaoT、wNv.CN、Ehome CS女子战队在内的知名电竞选手，NVIDIA中国总经理张建中也同时参加。活动中通过分组游戏对抗等新颖的形式，及电竞玩家与媒体的实际体验，充分展示了NVIDIA SLI技术的最新成果。NVIDIA亚太区市场总监庄海欧介绍了最新SLI技术对游戏体验带来的革命性变化，并宣布今后将在中国地区为SLI用户提供俱乐部方式的服务。

2007华硕·Intel校园精英招募行动启航

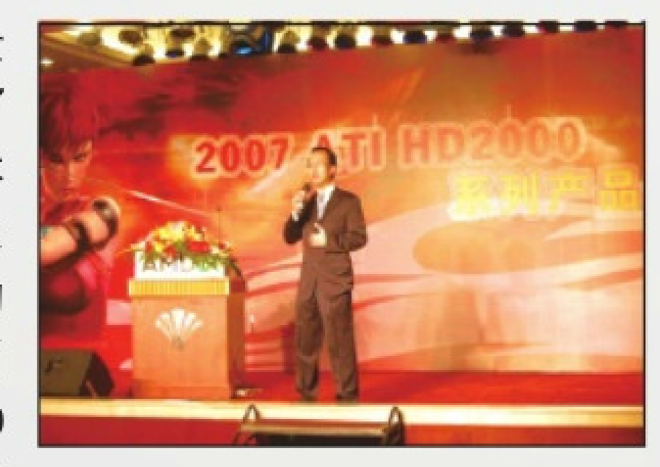


9月10日下午，由华硕和Intel联合发起的“2007华硕·Intel校园精英招募行动”在北京启动。本活动将历时5个月，划分为学校宣讲会、城市选拔赛、华硕学院和全国总决选四大阶段，遍及全国34座城市共100所全日制高校，旨在为高校学生提供大规模接受职业化训练的机会，帮助大学生提升就业能力。作为一项“传统”，举办校园职业精英系列活动已成为华硕人力资源储备的重要来源之一。该活动已进入第7年，今年首次与Intel公司携手。据统计，前6年参与华硕各类校园活动的大学生累计超过百万人次，每年活动影响人群都超过10万，而近两年都在30万左右。

微软硬件在京召开2008财年新品发布会

9月12日，微软娱乐及设备事业部在北京召开2008财年新品发布会，同时庆祝微软硬件成立25周年。微软硬件集团全球产品群战略经理凯雷·木村和娱乐及设备事业部中国区市场总监蒋卫东等高层出席。会上展示了10多款最新产品，包括移动存储鼠标8000、蓝牙迷你鼠标5000、无线娱乐桌面套装8000等和两款LifeCam系列摄像头，而SideWinder游戏竞技鼠标首次使用了LCD定位和能提高反应速度的Quick Turn技术。

AMD举办ATI HD2000系列产品媒体渠道沟通会



9月17日，AMD在北京世纪金源大饭店举行名为“2007 ATI HD2000系列产品全国媒体渠道”的沟通会，HD2000系列显卡的合作伙伴、渠道商均到场。会上AMD GPU销售副总裁John Byme介绍了HD 2000产品的技术特点、优势及近期所创造的业绩，AMD显卡产品事业部亚太区营销总监周梓钢表示，HD2000系列显示芯片在推出后短短两个月内销量就达到500万片。AMD还在会上就近期针对ATI HD2000系列产品的负面传闻，用技术分析、现场对比演示等方式进行了澄清，并向渠道厂商阐述了未来的业务发展和产品推广策略。

技嘉举办Intel P35超频总决赛

9月15日，技嘉Intel P35亚太区超频挑战赛总决赛在北京香格里拉大酒店举行。来自中国大陆、中国台湾省和香港特别行政区，以及新加坡、日本、韩国、印尼、泰国、澳大利亚等地的16位选手晋级决赛，其中8位大陆选手均来自著名的超频战队：OCP（4名）、UNI（2名）和ST（2名）。大赛指定超频装备包括技嘉P35-DQ6、Intel Core 2 Duo E6550和G.SKILL内存。P35-DQ6主板采用全固态电容、铁素体电感、Low RDS（on）晶体管等优良电路元器件，并融合了技嘉多项独有超频、散热技术。经过近2小时紧张激烈的对抗，来自OCP战队的韩霄林（ID：wolstame）成为冠军，其最终超频成绩为4737.5MHz。



软件圈

江民推出KV2008杀毒软件

9月11日，江民科技在北京正式发布其年度大作江民杀毒软件KV2008。这是一款具有系统灾难一键恢复功能的智能主动防御杀毒软件，新版集成了BOOTSCAN（系统启动前杀毒）、木马一扫光、系统监测、网页数据流监测、未知病毒实时监控等多种主动防御功能，对病毒进行层层拦截。此外，还增加了“江民电脑保护系统”。即使由于用户自己使用杀毒软件不当或误操作造成了病毒入侵或系统崩溃，也可使用该软件一键恢复系统到无毒或正常状态。

Autodesk 3D 软件助力韩国大型多方在线游戏

韩国游戏开发商网禅（Webzen）、NCsoft近日表示，通过应用Autodesk公司的3D建模、动画和渲染软件制作一些深受期待的大型多方在线游戏。Huxley、《永恒之塔》和《仙境传说2》等即将发布的MMORPG的角色、物体和整个场景，均利用Autodesk的产品进行制作。Autodesk传媒娱乐部高级副总裁Marc Petit说：“在线游戏已成为韩国娱乐文化的主要构成部分，而韩国是游戏开发创新的温床。我们的客户网禅、Gravity和NCsoft正利用Autodesk的3D软件制作具有获奖品质和巨大盈利空间的游戏。”

校园梦网发布“快门”客户端

校园梦网（Cdream.com）于2007年9月10日面向全国高校大学生推出以“免费多媒体通信和免费正版服务”为核心的“快门Shutter”客户端软件，依托CERNET高速骨干网资源，为高校用户提供通信、正版软件、网络电视及电子书、音乐等免费网络应用服务；同时提供100万套正版KV杀毒软件，免费赠送给全国高校的“快门”正式用户。据悉，该服务仅面向高校大学生和教师等高校及教育网用户。

手机应用主题大型评选结果揭晓

9月5日，由北京软件产业基地公共技术支撑体系测试平台——国家应用软件产品质量监督检验中心，联合新浪网举办的“2007构建数字产业和谐年”手机应用主题大型评选活动颁奖大会在北京中苑宾馆举行。本届活动新增“手机办公应用评选”，经过3个月的评选，在来自全国9个省市37家厂商提交的87款手机软件产品中，共产生综合奖、手机应用软件专项奖、手机游戏软件专项奖、新秀奖、幸运用户奖等22个奖项。

中航一集团软件测评中心发布GESTE 2.0

9月5日，中航一集团计算机软件可靠性管理与测评中心（CATC）在北京举行“洞鉴·GESTE 2.0·以自主知识产权突破国际封锁线”发布会。GESTE由我国自主研发完成，拥有独立知识产权的嵌入式软件仿真测试系统，具有国际领先的技术、完善的功能，有助于提高实时嵌入式软件的可靠性和安全性。特别是在航空、航天、船舶以及兵器等重要领域，能有效地发现软件缺陷，缩短实时嵌入式软件研发周期。它打破了国外对我国在相关领域的技术垄断和封锁，填补了相关空白，对于相关领域之快速定制需求具有重大意义。该中心成立于2000年，挂靠在北京航空航天大学可靠性工程研究所，拥有软件可靠性工程领域国内一流的科研条件和软件测试设备；具有国家一级保密资质；已通过总装备部军用软件测评实验室GJB2725A的认证。



网络帮

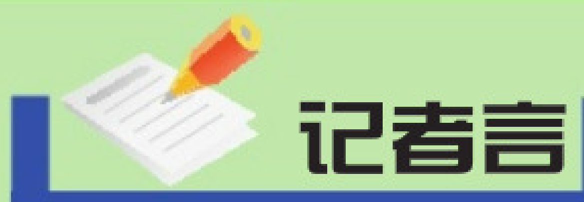
MySpace中国起步

作为国外最著名的Web2.0社区，MySpace进军中国后的一举一动都受到国内同行的关注。9月13日，MySpace中国首席技术官谭晓生先生接受本刊专访时表示，MySpace立足中国的基础已完全打好，进一步健全服务的措施将在近几个月内逐步实施。据谭晓生介绍，自MySpace于年初开创中国社区以来，就在逐步实施服务本地化。构建团队之初，就与美国总部方面进行了细致沟通，明确了中国团队的权限范围。目前不但拥有完全独立的中国区域名，建立了专门面向中国用户的本地服务器，与国外服务器实施联机同步更新，并对社区架构开发具有完全权限，时刻可根据需要修改源代码，修补出现的程序问题，还可根据用户意见增加新功能体系。目前MySpace中国社区的网站测试版本（http://www.myspace.cn）已上线，并将在近几个月内根据用户意见修补更新。

趋势科技为民航奥运出谋划策

近日，网络防病毒与互联网内容安全软件和服务领域中的领导者趋势科技，联合网御神州、中国民航报社共同举办了一次民航系统的IT沙龙活动，其主题是“为奥运护航——民航网络信息安全保障与管理”。参与会议的有民航总局空管局、华北空管局、首都机场，国航、南航、海航、中航油、中航信、民航安技中心等民航系统单位。

会上，趋势科技与民航系统的CIO（首席信息官）们分享了国内某知名金融单位在全国20万个客户端上应用的成功案例。民航空管局信息办主任齐鸣女士，也在会上与大家分享了“民航空管信息安全系统的应用现状和未来规划”有代表性的经验。趋势科技资深安全专家刘政平在“构建安全高效的安全防护体系”主题演讲中提到：“面对当前新型的网络威胁，企业需要根据现在所面对的网络环境和攻击方式，及时调整信息系统的安全策略。改变原有‘三大件’——防火墙、入侵检测、网络版防病毒软件组成的防御体系，采取全方位、深层次的新防御模式。从安全管理的3个纬度出发，提升‘技术、流程、人员’这3个角度的防御水平，从而整体提高企业的信息安全水平。”在此次民航系统安全沙龙之后，趋势科技还将在金融、制造、政府等领域陆续推出相关的活动，以帮助各行业领域的用户解决实际的网络安全问题。



记者言

多清楚才算高清？

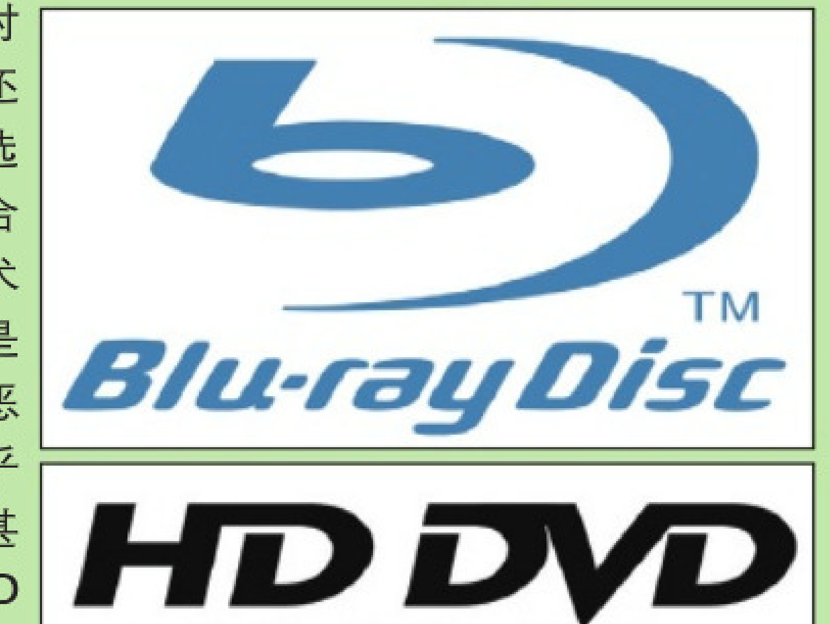
■ 本刊记者 生铁



说实话，我作为上世纪90年代成长起来的电脑玩家，玩游戏时对于画面的要求并不高。很多时候只要气氛够好，场景丰富，什么抗锯齿、材质精细度都不是那么必要。就算显卡的配置足够，我也总会关掉动态模糊，觉得它太绚烂，惹人心烦。

对于电影也是这样。看惯了VHS录像带（VCD虽普及了很长一段时间，可其清晰度还比不上录像带）长大的人，上世纪90年代初第一次在商店里看到激光影碟LD播放的影片，确实被吓了一挑。它和黑色塑制唱片一样大，且是两面的，一面只能播放60分钟。大的东西看起来就很唬人。不过等到真的拥有了自己的DVD，再重看那些少年时代经典的影片如《机械战警》和《异形》时，却觉得影片因为过于清晰而使场景显得很假，总感觉自己是在看新拍的电视剧。录像带时代这些影片留给我的那种朦胧神秘的感受，完全消失了。

虽然我相信我的这种认识是落后的，但我却坚信，人眼的适应能力是很快的。无论是哪一种逼真的视觉影像，看过几个月后，也就没有太多的新鲜感了。



但无论是对于电子生产商还是电影行业，选择哪一种更符合市场的高清技术规格，就不只是一个简单的好恶问题了，它关乎到自己的利益甚至生存。HD-DVD和蓝光这两种光存储规格之间的竞争（其实也就是NEC和东芝、索尼两大集团之间的斗争）已延续了快3年了，依然没分出胜负。就在8月底，国际传媒巨头VIA旗下的两大影片公司派拉蒙和梦工场就宣布，今后不再采用蓝光DVD格式发行高清电影，HD-DVD将是其唯一高清电影发行方式。而在此之前，整个好莱坞只有环球影业一家公司拥护HD-DVD。

接下来的扯皮就有些无聊了。派拉蒙声称选择HD-DVD的理由是目前HD-DVD播放器要比蓝光播放器便宜，而又有小道消息称，是东芝给VIA塞了钱，谈了优惠条件。电影公司需要立场鲜明，而那些第三方的光存储生产商则开始考虑能否以最低廉的价格同时取得两种格式的授权，从而出售兼容播放机，LG生产的“Super Multi Blue”系列光驱就是这样的混血产物。如果说近20年来游戏机产业最大的遗憾就是没有形成一个统一的行业制式（这也情有可原），那么这个遗憾又会不会在家庭电影产业和光存储产业里出现呢？



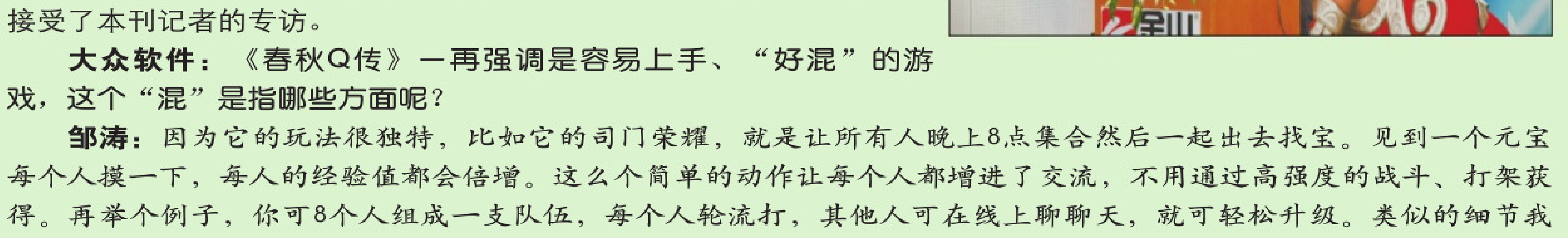
头牌新闻

金山公司启动《春秋Q传》公测

■ 本刊记者 北四环组

9月18日，金山软件在北京五洲皇冠大酒店正式宣布，其开发达3年的Q版网络游戏《春秋Q传》定于9月20日正式公测。金山副总裁邹涛表示：“《春秋Q传》将采用免费运营策略，作为金山2007年进军Q版网游市场的重拳，将进一步扩大金山在Q版网游市场的份额。”邹涛强调，“金山对Q版网游市场志在必得”。

此前，金山宣布与娱乐门户网站TOM在线、下载门户迅雷在线、社区门户奇虎及游戏门户多玩网战略结盟，并联合召开了《春秋Q传》公测前瞻会，将《春秋Q传》作为此次战略结盟的首款推广产品。金山总裁兼CEO雷军表示：“在未来的4个月内，金山将启动海量互联网轰炸战略，共同推广《春秋Q传》。”会后雷军与邹涛分别接受了本刊记者的专访。



大众软件：《春秋Q传》一再强调是容易上手、“好混”的游戏，这个“混”是指哪些方面呢？

邹涛：因为它的玩法很独特，比如它的司门荣耀，就是让所有人晚上8点集合然后一起出去找宝。见到一个元宝每个人摸一下，每人的经验值都会倍增。这么个简单的动作让每个人都增进了交流，不用通过高强度的战斗、打架获得。再举个例子，你可8个人组成一支队伍，每个人轮流打，其他人可在线上聊聊天，就可轻松升级。类似的细节我们考虑得非常多，所以使升级变得异常轻松。我们把这款游戏变成不是完全依赖升级的游戏，就是说级别的高低对玩家不会感到总有压力。《春秋Q传》里面级别不重要，即使你到了70级，也还是在跟其他人一起“混”。

大众软件：对于这样一款研发周期较长、投入巨大的Q版网络游戏，什么时候可赢利？

雷军：对于赢利我有百分之百的把握，这个游戏一定能赚钱。因为我们已做了完整的测试，其实今天这个投放只要有10万人就足以赚钱。

大众软件：作为有着10余年历史的知名应用软件企业，金山现在可能要面临一个阶段性的飞跃。在规划中，现在金山是更重视互联网娱乐，还是像过去一样偏重应用软件？金山代表的是民族软件企业的希望。作为民族软件企业来说，金山在大规模拓展其娱乐市场范围，如何考虑社会责任？

雷军：金山面对的是普通消费者，定位是面向互联网的一家技术公司，包括网游、WPS等。关于如何考虑社会责任，其实《春秋Q传》就是考虑了社会责任的。第一个是彰显春秋时代的文化；第二我们就是强调安居乐业；第三我们不强调大家长时间在线，强调的是想玩游戏就玩，不想玩就“混一混”，强调一种人生的休闲观点和态度。另外这款产品也是为防沉迷设计的。

大众软件：在未来的发展中，金山公司在投资方面会不会因为收益不足而放弃其他非网络游戏业务？

雷军：其实我们的非网络游戏业务还是相当不错的，我要说的就是关于软件业务的规划。我们现在为了软件业务在技术上进行了大量的投入，我们今年软件业务在整合以后有了突飞猛进的增长。从今年初开始，金山已在软件研发领域大规模扩充，这个已有基本的蓝图了。如果有机会去我们的软件部门和研发部门，大家能看到一种类似3年前我们网游领域里大规模的扩展已开始了。关于软件业务，我们在日本取得的成绩是很令人骄傲的；目前在越南刚刚才起步，我们会一步一个脚印在世界范围内进行拓展。P



人物访谈

从《赤壁Online》到《三国传奇》——天畅科技总裁郭羽访谈录

■ 本刊记者 大漠小虾

9月12日，因商标之争处于舆论中心的天畅科技，突然宣布将其运营的网络游戏《赤壁Online》改名为《三国传奇》。借此机会，记者就《三国传奇》本身及商标争端等敏感问题采访了天畅科技总裁郭羽。

大众软件：《三国传奇》刚刚进行了两次技术性测试，请问玩家对测试的反映如何？你认为目前游戏的优势是什么，还存在哪些值得改进的地方？

郭羽：《三国传奇》刚结束的两次技术性测试非常成功，游戏运行稳定，可玩性强。从玩家提交的测试反馈表中来看，游戏获得了80%以上测试玩家的认可，同时也收集到400多条反馈意见。《三国传奇》以三国为背景题材本身就是一个优势，我们希望以人文取胜，在游戏中的各个层面加入浓厚的文化背景。在今后测试中，我们将结合测试的反

馈，着重在游戏对抗性方面作出改进。



大众软件：在成为财华社旗下公司之后，天畅科技有哪些变化？

郭羽：财华社并购之后，依然主打“天畅科技”这一品牌。并购后天畅的变化，一是资金实力大大增强，人员也进行了扩充，在大型游戏开发的基础上，又新增了休闲游戏开发项目组。另外，天畅还从自主开发运营，转而同时代理其他网游产品。目前，我们已签下了一款非常棒的游戏，不久之后就可和玩家见面。天畅的中期目标是企业能上市，而远期目标则是成为中国网络数字娱乐行业的领导企业。

大众软件：我们注意到前一段时间天畅科技和完美时空关于“赤壁”商标的纷争，有人认为这是一次高明的炒作，对此你怎么看？关于游戏突然改名，天畅方面是否有进一步的解释？

郭羽：关于“赤壁”商标的问题，存在着很多误读。但由于这一事件已是过去时了，我们确实不想再就此发表任何观点。

大众软件：除了改名之外，这次冲突是否会影响游戏今后的运营计划？

郭羽：我们已制订了非常完善的《三国传奇》运营计划，并将完全按时实施。现在可透露的是，10月18日，《三国传奇》的首发仪式将在中国4A级景区、孙权故里龙门古镇举行。我希望这会成为2007年度中国网络游戏行业一个辉煌的时刻。



晶合热点

FIFA Soccer 08游戏原声



9月11日美国艺电（EA）宣布，将为最新的全球足球新赛季带来《FIFA Soccer 08》游戏原声——这套有史以来最庞大的游戏原声包括来自27个国家的50位歌手的音乐。EA SPORTS《FIFA Soccer 08》即将在37个国家发售16种不同语言的版本，它将带给你如真实比赛一样复杂、灵活而又刺激的足球体验。EA音乐全球执行官Steve Schnur表示，“这是视频游戏史上代表了最多国家，拥有最多数量歌曲的FIFA版本，包括著名世界级艺术家和耀眼未来之星所组成的空前组合。我们的音乐中将走出未来最辉煌的一些‘明日之星’，这就是EA SPORTS FIFA游戏的精神”。

久游网正式宣布与韩方和解

9月13日，因《劲舞团》之争闹得沸沸扬扬并一度推迟上市计划的久游网，正式宣布与韩国Yedang Online、T3 Entertainment就《劲舞团》中国大陆地区独家运营权事宜达成一致。三方签署合同，由久游网继续独家运营《劲舞团》。合同期限至2010年8月止。

久游网宣布，本着共同发展的基本原则，三方一致同意消除分歧、恢复友好合作关系，就《劲舞团》事宜达成正式谅解。同时，久游网和Yedang Online缔结战略合作伙伴关系，共同推进《劲舞团》在中国大陆地区的进一步运营。久游网董事局主席兼总裁王子杰表示，“久游网和Yedang Online成为战略合作伙伴，将打造共赢的合作体系。”久游网将在近期内陆续开展一系列大型互动营销活动，包含独家冠名赞助韩国艺人Rain的中国巡回演唱会。目前《劲舞团》在中国大陆拥有80万玩家同时在线，在音乐舞蹈类游戏中排名首位。

冰冻娱乐发布两款新游戏

刚进入网络游戏市场不久的运营商冰冻娱乐，日前发布了两款网络游戏。第一款是横版动作网游《梦幻龙族》，它由原《龙族》开发团队历时7年开发而成，拥有比同类横版游戏更加清新可爱的3D画面，动作手感也较细腻。《梦幻龙族》的音乐部分由为韩国电影《王的男人》配乐的知名音乐人李炳佑亲自操刀制作，目前游戏官方网站已开放。第二款是采用道具收费模式的个性化赛车网游《极道车神》，由冰冻娱乐自主研发，目前已进入后期制作阶段，将在近期推出。据悉《极道车神》已在洽谈出口协议，不久后将在海外开始运营。





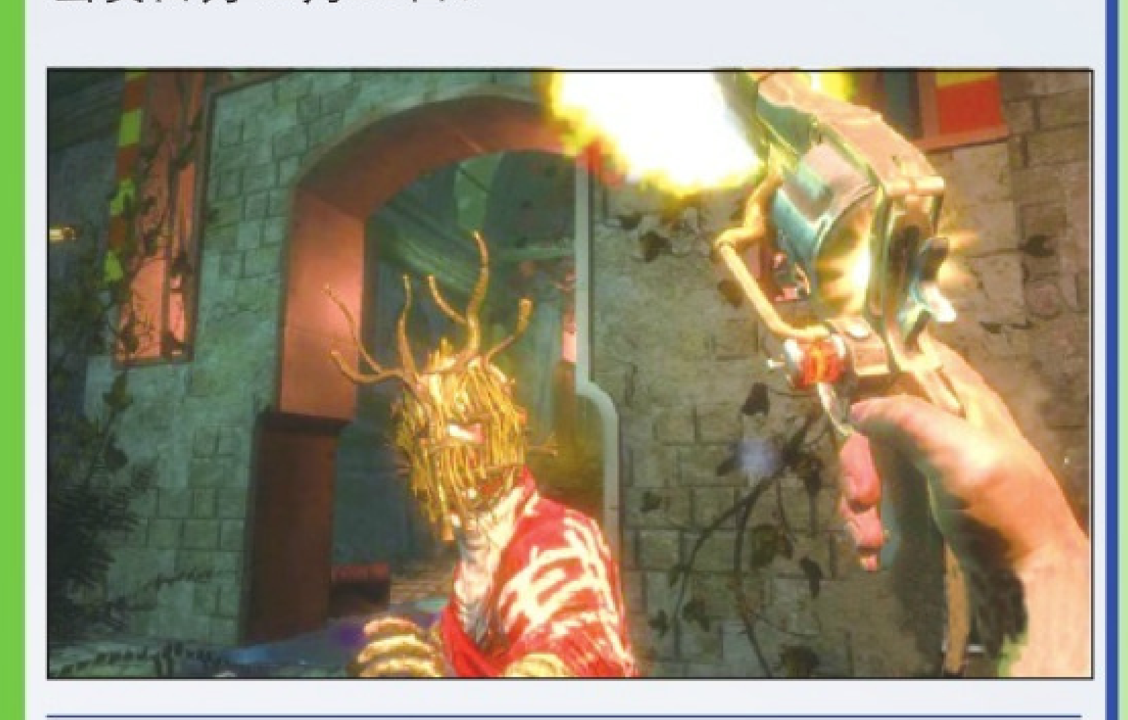
晶合新作

《武林外传》进入“疯花血月”

热门网络游戏《武林外传》从9月初开始，推出了大型系列嘉年华——“疯花血月”。疯花血月是一个包含了近百个多种类型和主题、面对各种玩家群体的游戏内活动大集合，从9月正式发布开始，将一直持续到今年年底。它包括4个具有不同侧重点的组成部分：“疯之曲”“花之曲”“血之曲”和“月之曲”。目前，“疯花血月”四重奏中的第一部分“疯之曲”已在9月底落幕，预计“疯花血月”的高潮部分将是声势浩大的万人婚礼。这场婚礼贯穿整个“疯花血月”期间，从9月开始报名，每个月都将举行一次浩大的“落地婚礼”。

《地狱之门》展开Beta测试？

不少玩家期待的《地狱之门——伦敦》（Hell Gate：London）离玩家越来越近了，有传闻说9月底到10月初，北美地区展开了该游戏的Beta测试。据国外《地狱之门》社群网站HellGate Guru宣称，该网站接获美国通路商可靠消息并藉由预购相关资讯判断，《地狱之门》的Beta测试已于9月17日与美国玩家见面。不过游戏开发商Flagship表示，市场传言的正式测试日期并不可靠，玩家可到官方网站注册、提供常用电子邮件来掌握游戏的最新进展。国外游戏购物网站EBGAMeS也已展开《地狱之门》限量典藏版的预购，售价达59.99美元。预购者可得到Beta测试的邀请、海报、独特虚拟物品等，预定出货日为10月30日。





凯莉·哈泽尔（Keeley Hazell）



凯莉·哈泽尔是英国的八卦报纸《太阳报》最著名的三版女郎，近日EA为其最新二战题材作品《荣誉勋章——天降神兵》的上市首发，邀请她扮成20世纪40年代美军的吉祥人物女郎，在老式军用吉普车和轰炸机旁拍摄玉照作为宣传代言。虽然凯莉表示说：“我一直很喜欢40年代那特有的迷人格调，能扮成军旅偶像还能玩到《荣誉勋章》真让人开心！”但她看起来无论如何不像一个FPS游戏的玩家。她作为形象代言人的此款作品PC版及Xbox 360版现已上市，PS3版预计将于11月16日发售。

晶合快评

不要绝望

■本刊记者 生铁

在本刊截稿前，我们获悉了上海软星即将谢幕的消息。

在软星科技（上海）有限公司的官方论坛上，管理员发出了一则关闭通知：

“感谢大家长期以来对上软和上软论坛的热爱与支持！让我们这么多年来能以如此近的距离与大家沟通、交流，一起快乐一起伤感。但今天，不得不告诉大家一个不好的消息。经过上级确认，上软论坛将在2007年9月14日（周五）中午12点完全关闭。如果大家想要保存自己发布的文章、档案，请务必抓紧时间进行备份，之后论坛将从服务器上彻底删除。很遗憾不得不发布这个通知，请大家理解！”



上海软星为热爱他们的玩家所留下的最后的话：再见，若有缘

当我们再次登录官网的论坛时，只能看到简单的几个字：再见，若有缘。

软星科技（上海）有限公司成立于2001年，它是中国台湾省大宇资讯股份有限公司的游戏开发公司。公司成立后先后开发了《汉朝与罗马》《仙剑奇侠传三》《仙剑奇侠传三外传——问情篇》《阿猫阿狗2》《阿猫阿狗大作战Online》等质量上乘的游戏作品。其中《仙剑奇侠传三》及《仙剑奇侠传三外传——问情篇》两款作品的全国累计销量达百万套以上。

关于这个令人惋惜的消息的最初传闻，是软星公司的主要负责人——软星科技（上海）有限公司上海软星副总、企划总监、“仙四”项目总监张毅君及研发总监、美术总监、《仙剑奇侠传四》项目制作人张孝全即将离职的消息。

这不禁使我回忆起和他们有限的几次交往。张孝全最初是大宇公司DOMO小组的美术人员，后来加入狂徒创作群，是上海软星成立时的元老。而张毅君则在2000年制作《疯狂摇摇杯》时便加入狂徒，任职上海软星前曾任软星科技（北京）有限公司的研发总监。张毅君是个很有激情的人，也是个工作狂，即使一起吃饭时，聊的话题还是工作及相关事情。他对工作中感到不满的事情的批评，也是直言不讳。而张孝全则有着典型的开发人员的冷静和内向，给人以谦和的好感。

记得2004年记者在采访这两位软星元老时，曾经问起仙剑系列的回报能否让他们坚持做单机游戏。张毅君当时回答：我们这批人当初都是抱着一片纯真的想法来做游戏的，如果什么赚钱就去做什么，那等于抛弃了自己当初的理想。我个人可明确地说，如果我现在去做网络游戏，那么我等于是在“转行”。单机游戏是一种文化产业，而网络游戏是一种娱乐产业。姚仙曾经告诉我们说，要把“仙剑”做到“十八代”，我想这个目标能实现吧（笑）。

他说的这番话，也许不无冠冕之处，但——也的确是千百万投身游戏开发业的人们心中的唯一理想吧。

《仙剑奇侠传四》，这是上海软星的绝唱，希望不是国产单机游戏的绝唱。

写到这里，想起卡夫卡在自己日记里写的一句话：“不要绝望，甚至对你并不感到绝望这一点也不要绝望。”



StarCraft 2
星际争霸2

■ 江苏 防弹手柄

即时战略	制作：暴雪	上市日期：2008年
	发行：暴雪	推荐度：★★★★★

在暴雪嘉年华（Blizzcon）上，万众瞩目的即时战略巨作《星际争霸2》（下文简称SC2）进行了DEMO展示。除虫族的情况尚未公布外，人族和神族的绝大部分单位、科技树已经进行了全面的演示，游戏的框架至此基本形成。


火力和机械，是人族的最大优势

界面的变更

工人出现闲置以后，左边会显示其图标，这沿袭了WarⅢ和AoE的设计。此外，本次SC2开发组中有大量原C&C系列开发成员的加入，使得该系列中的一些优秀设计也出现在了SC2中。如变卖建筑，现在玩家可以将完好的建筑通过回收按钮转换为等量的资源（目前这项功能仅限于人族）。这个功能，可以为T进行地堡Rush提供便利。和C&C的“红警”系列类似的是，我们看到部分单位在选中后，头顶出现了类似军衔的图标。目前暴雪还没有对此给出说明，这可能是单位经验值提升后的自我升级（前作中的Kill数有可能不是摆设了），也可能是单人战役中的英雄标识。

人族单位

在上一次对P的展示中，其质量优势再度加强，以至于让人担心新作的平衡。在本次的展示中，T的传统火力和科技优势也得到了强化。

护士MM的疗伤改为全体治疗，魔法输出的效率由士兵数量决定（这意味着面对狂徒时，机枪兵的存活率又降低了）。照明弹代替了前作中用于致盲的闪光弹，其作用是打开前方的一部分黑雾；眼镜蛇战车代替了秃鹫，这是一种可在运动中攻击的机动单位，还可以针对对方笨重的大型地面单位进行特殊绕圈攻击；装备火箭包的偷袭兵种收割者本次公布了一项新技能——定时炸弹，在其火力明显不足的情况下，几枚定时炸弹足以端掉敌人的整个矿区。空军方面，战机的对空对地职能区分更为明显：掠食者是专用空优战机，每次发射2枚导弹；女妖则是对地轰炸机，高效率的溅射伤害是其拿手好戏，它继承了前作幽灵战机的隐身特性；“大舰”也具备和女妖轰炸机类似的攻击模式，前提是玩家为其装备了等离子对地速射炮——“大舰”的超级武器，只能在大和巨炮和等离子炮之间选择一种；流浪者取代了科技球，依然具有反隐和电磁脉冲能力（核辐射取消），还可以对空中单位进行战场修理；幽灵除了引导核弹以外，新增了引导装载人族单兵集群的登陆舱的能力，对敌薄弱点进行致命一击；坦克本次的造型威猛了很多，造价也贵了不少，作为回报，其行军状态下的火力和生存能力得到了提高。由于地雷、防空塔的反隐和坦克的性价比优势均不复存在，人族传统的地面三板斧推进的运用，有可能会受到影响。


人族新增的中型空中单位，对敌方的基础防空设施已构成压倒性优势

变形金刚

本次T族所展示的最大亮点，在于变形的特性。建筑方面，提供人口的供应站可以变形后降入地面，用于“堵口”时充当城门使用，使得大型单位得以自由进出。各种生产建筑在升级后除了外形改变以外，其特性也会不同。如T的控制中心在升级后可以装备有一门双联装主炮，使得玩家的矿区防守压力大为改善；兵营在增加反应堆附件后，训练效率也会提高；飞机场在升级到星际基地后，能在浮空的状态下生产单位，在前线足以充当航空母舰和移动兵营的作用。将反隐和导弹塔的功能剥离后，感应塔履行了它的职能。感应塔变形为雷达塔，可以扩大扫描区域，视野外的敌人会以红圈的方式标注出来，用于对敌人的突袭和埋伏提前预判。前文介绍的空优战机“掠食者”在变形后，可以变成双足机器人，攻击模式和前作的“巨人”类似（无对空导弹），敌人单纯的对空防御塔将对其不起任何效果。

上次展出的P族超巨型母舰，使得很多玩家推测SC中也会像C&C系列那样，为各派系安排超武级别的终级武器。就这次展示的情况来看，这个推测是准确的。人族的超武是雷神机器人，拥有高达700点的HP和超过坦克攻城模式的火力。其独特的弹幕射击模式（需要变形）足以一次摧毁敌人基地的一部分，最可怕的地方在于，它还可以量产。在核弹控制塔完成后，雷神会被解锁，它必须由SCV建造。

随着SC2新资料的进一步公布，相信更多的特性还会浮出水面，本刊将会继续为你关注这款重量级作品。P


神族的龙骑改造版“不朽者”和暗黑版“追踪者”，已经对人族的地面火力优势发出强力挑战

Fallout 3
异尘废土梦未断——《异尘余生3》

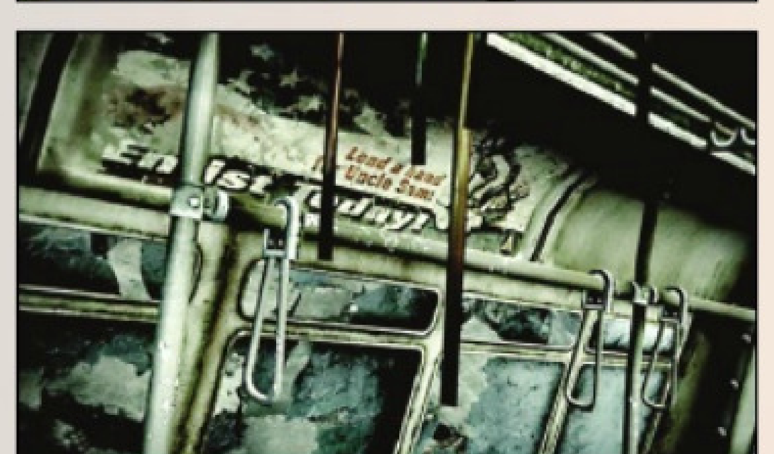
■ 贵州 yago

角色扮演	制作：Bethesda	上市日期：2008年3月
	发行：Bethesda	推荐度：★★★★☆

“战争，战争从来就没有改变过”——这句《异尘余生2》的开场白对玩家而言无异于创世圣文。《异尘余生》系列的魅力以及它在游戏史上的地位已





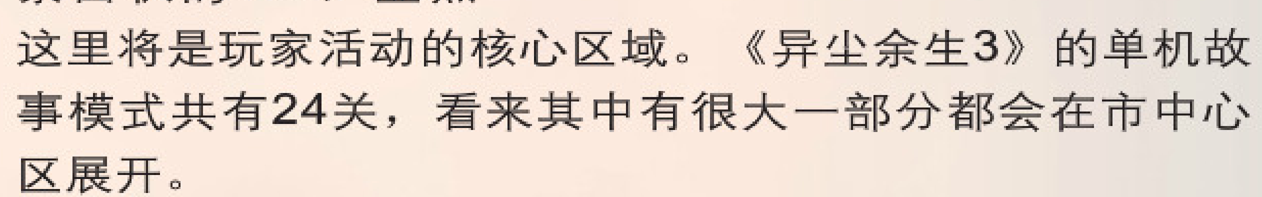




不用笔者过多赘述，游戏制作者虚构的核战浩劫并未成真，相反，现实中他们却迎来了自己的末日。黑岛、Interplay相继消亡，《异尘余生2》也成了该系列正传的最后绝唱。正如蘑菇云下的13号避难所一样，《异尘余生》在这场灾难中得以幸存并转投到RPG大腕Bethesda公司门下。经过3年多的酝酿开发，万众期盼的《异尘余生3》终于登场亮相，预计明年初即可上市。

人类原先居住的城市早已成为变种人和怪兽出没的废墟，主角先后来到兆吨镇（Megaton）、地铁区（DC Metro）和市中心（Downtown DC）等场景。兆吨镇之名源于当地埋有一枚百万吨级的未爆核弹头，随着时间的流逝，这枚核弹居然成了信徒们膜拜的圣物。镇子里的警长会请主角协助拆卸核弹起爆器，但另一些居心叵测的人则会要求引爆这枚核弹。地铁区是个类似地下城迷宫的庞大区域，这里有大量异常凶悍的变种人，同时也有原地铁公司的武装检票机器人，如果不能在它们跟前掏出几百年前的车票就会遭到强大火力的痛击。如果玩家的科学技能高，就可利用黑客手段切入机器人的控制中心，让它们与变种人火并。来到市中心后，主角将目睹钢铁兄弟会部队与变种人大军的激烈战斗场面。在这里玩家将选择是加入钢铁兄弟





会卫士里昂率领的荣誉排，还是与超级变种人Boss比希莫斯狼狈为奸。据称，市中心区将占游戏全部场景面积的1/4，显然这里将是玩家活动的核心区域。《异尘余生3》的单机故事模式共有24关，看来其中有很大一部分都会在市中心区展开。

本作故事与前两代剧情套路相似。公元2077年，美国遭到核弹袭击，大批居民逃入预先建好的大型地下掩蔽所避难。整整200年过去后，避难所里的幸存者后裔纷纷打开密封门探察外部世界的变化。游戏主人公就诞生在原华盛顿区地下深处的101号避难所，其父亲是该避难所里受人尊敬的医生兼科学家。游戏刚开始时，玩家要先扮演这位父亲以基因技术自定义主角的容貌。在主角童年时代中会出现一系列有选择意味的事件，如主角10岁生日时得到一台哔哔小子（Pipboy，《异尘余生》世界里的个人PDA）；到16岁时，主角还必须参加每位避难所公民都要经历的常规职业能力测试（G.O.A.T.）。这些事件的真正目的，是让玩家自定义主角初始属性和特技技能。初期在101号避难所里的冒险充满了教学意味，在这里同样也有道德路线的选择。与主角同龄的避难所恶少们会欺负无辜女孩，主角要选择是见义勇为还是助纣为虐，或者干脆袖手旁观。到19岁时，主角的父亲突然失踪，避难所里的最高领袖监督者担心这位父亲逃到外部世界的行为会在所有成员中造成不良影响，甚至怀疑主角也参与了这次逃亡。不堪刁难的主角索性连夜潜逃离开避难所，他希望靠自己找到父亲，同时也好见识一下外面那个未知的世界。



沦为废墟的华盛顿特区



这里再也看不到昔日的繁华



全新的核战废土

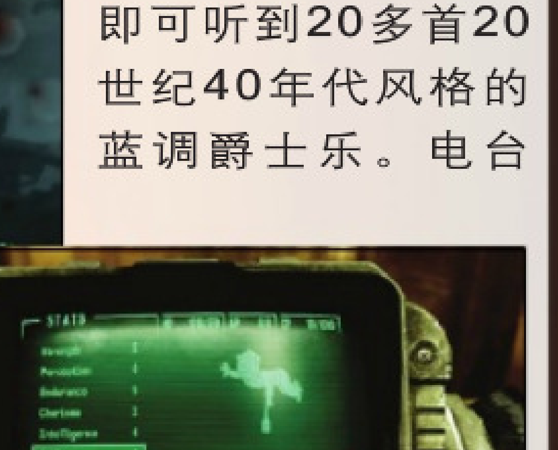
《异尘余生3》采用Bethesda最新力作《上古卷轴IV——湮灭》的引擎开发。这位《异尘余生》家族的最新"传人"可能会令老《异尘余生》迷们感到惊愕，因为它将以第一人称视角的模式进行游戏。根据7月初得到的消息，Bethesda也将在本作中提供类似《生化危机4》的头肩视角模式和传统的斜45°模式。后者对那些怀旧者来说肯定是个好消息，不过在目前视觉特效当道的情况下，



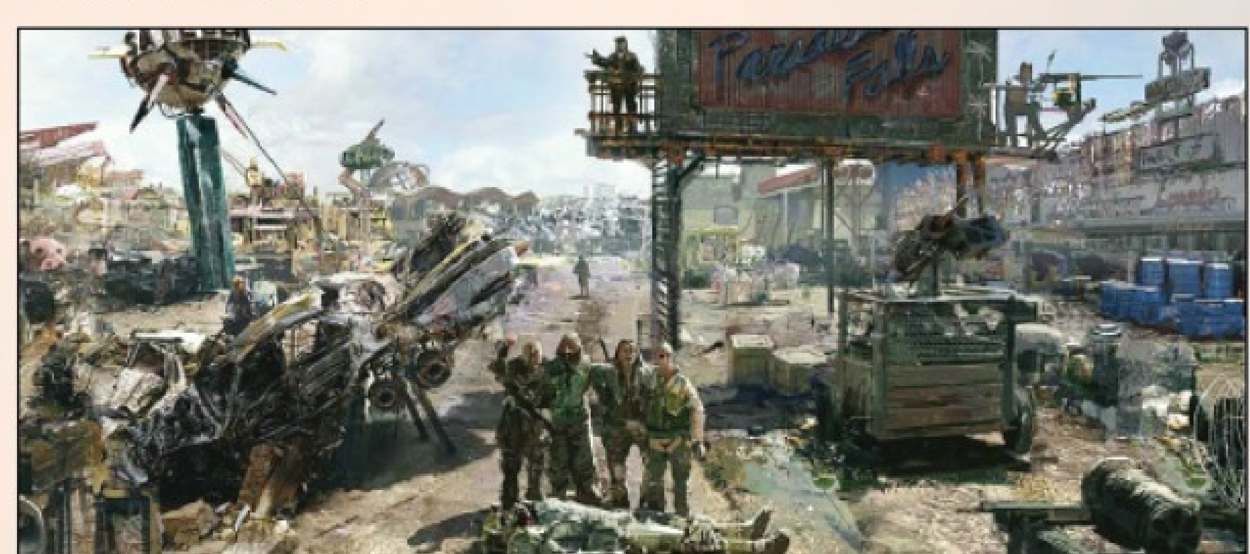
唯有FPS视角才能更完美地体现荒原废墟的真实一面。本作独有的回合制战斗模式——避难所技术辅助瞄准系统（V.A.T.S.），可保证主角与敌遭遇时自动暂停游戏，然后玩家在FPS视角下选择攻击不同敌人以及目标的不同身体部位。针对不同身体部位的攻击能预先看到命中率，此外还有各部位目前的受损程度。在回合制模式下，任何动作都要消耗行动点数，这样的战斗风格基本与2代相同。主角手臂上佩戴的3000型哔哔小子完全取代了游戏菜单，打开它可以看到主角的各种属性、特技、技能，还有道具装备等。哔哔小子的左上角是一个简易的辐射计量仪，玩家通过它可判断周围环境的辐射量。此外，哔哔小子还具有《侠盗猎车手3》里车载收音机的功能。走



V.A.T.S.回合制战斗系统



在废土荒原上的玩家打开其内置收音机，即可听到20多首20世纪40年代风格的蓝调爵士乐。电台还会播报各种实时新闻，主角亲身经历的不少大事都可能被电台以新闻的形式从另一角度予以报道。



弱肉强食的废土世界





Bethesda的制作人员尽了最大努力使新作能够完美继承原系列的废土文化风格，地下避难所里随处可见破旧的电子管仪器，布满灰尘的设备；废土荒原中也会遇到变种人、奴隶贩子、死亡爪兽等《异尘余生》世界里必不可少的种族。从砍刀到冲锋枪再到等离子步枪等不同类型的兵器也将再度出现，《异尘余生3》里甚至有一种名为"胖子"的单兵战术核武器，使用它可直接摧毁一整条街区。冒险旅程中接到的各种任务都能通过不同手段完成，用武力、偷袭还是魅力外交分别会导致各种符合真实逻辑的不同结果，游戏通关时有最多12种不同结局。游戏中的冒险区域并未采用《湮





灭》的动态级别缩放设定，各处怪物的级别不会随着玩家等级的增高而提升。《异尘余生3》里的NPC数量也不多，只有百余人，但Bethesda公司为这些角色聘请了30多名配音演员以保证各具特色的角色个性。《异尘余生3》里有不少DX10视觉特效，但如果玩家没有DX10显卡同样也能使该游戏运行。

尽管目前官方已经公布了相当多的《异尘余生3》资料，但玩家显然还有更多疑问，如近战如何操作，英克雷部队是否会在本作中出现等。据传，游戏里还将出现类似《魔兽世界》里的食尸恢复设定！随着游戏发售日的逼近，相信这些问题的答案都将逐渐浮出水面。从Bethesda以往的作品来看，我们相信这款游戏在品质上应该不会有大问题，但这样一款具有《上古卷轴》特色的《异尘余生3》是否真能传承《异尘余生》系列的精髓，尚有待于玩家的认证。



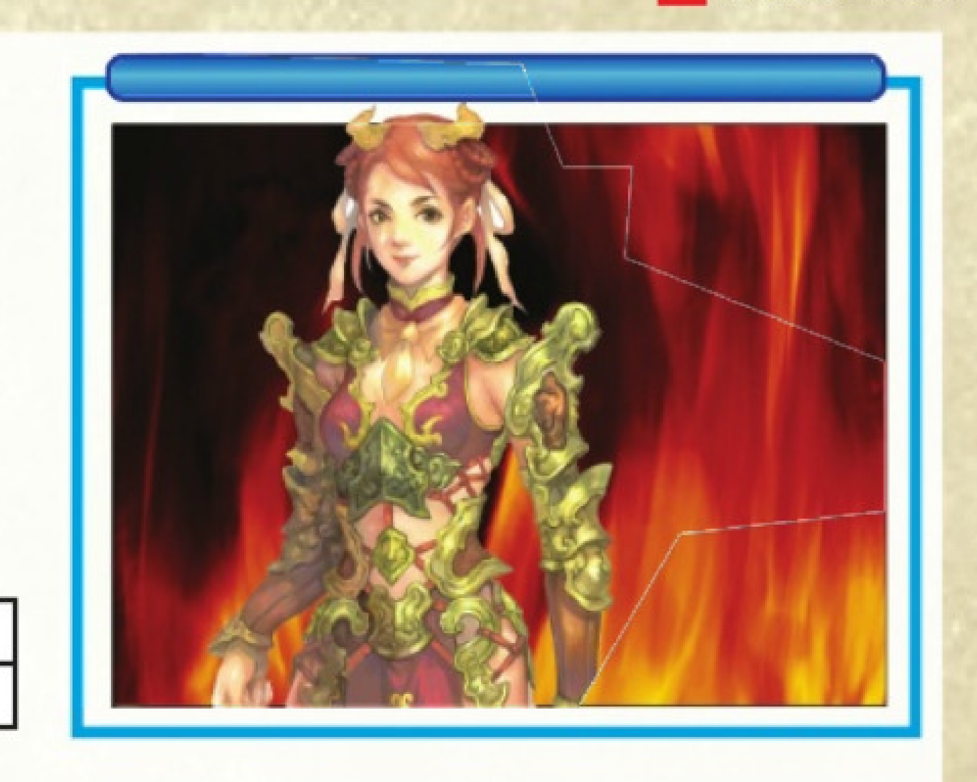
身披动力盔甲走过城市废墟



身穿101避难所制服的主角



101号避难所的生活枯燥无味



三国群英传VII

■ 北京 小柔柔

策略	制作：宇峻奥汀	上市日期：2007年底
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

由宇峻奥汀研发的《三国群英传》系列，已进入第7代的研发制作尾声。该系列中大受好评的千人战，本作将以更新颖、华丽的武将技能以及更白热化的战斗，为玩家呈现出各种气势磅礴的三国战场。同时本次《三国群英传Ⅶ》的新一代千人会战中，将会增添更多的战略成分，藉以触动玩家每一根运筹帷幄的思考神经，挑战玩家战术运用的极致。

乱箭纷飞蔽天日，血染征袍透甲衣

集结了历代“群英传”之大成，本作的千人会战，不但大幅提升士兵外观的精细度，还新增许多美丽的武将特技，以更洗炼的方式，呈现出千人会战的浩大场面。

本作同时将增加崭新的战场模式。新战场模式将以与千人战场完全不同的风格呈现，相信可以为热爱“群英传”系列作品的玩家带来不一样的感受。目前战场模式还在开发之中，具体细节有待官方公布更多资料。



天降神兵风云变，千人战场显神威

《三国群英传Ⅶ》中增加了许多特殊的复合兵种。这些兵种各自具备独特的战技与特殊的兵种属性，可让玩家依照各种战况来配置所需的兵力，使得领兵作战更具弹性。而玩家所熟悉的骑兵、枪兵、轻步兵等，除了原有二阶兵种的升级外，还可进一步升级为更强力的三阶精锐士兵。而三阶精锐士兵，不但拥有更特殊亮眼的外形，甚至还具备接近武将的战斗能力。这些武艺不凡的精锐士兵，势必为千人战场带来更多的惊奇与变化。



九地奇金锻神兵，一夫当关无人敌

本作新增装备物品的强化系统，让玩家可以自行打造各式神兵。玩家可以藉由入手特殊的“锻造书”，来进行装备的合成锻造。而锻造出的神兵利器，除了可以大幅提升武将能力外，于战场杀敌时，还可以发挥出各种意想不到的效果。不但提升了武将个人战力，同时也增加了面对各种突发事件的应变力。

锻造合成系统的核心“锻造书”，以及其他各种锻造所需的材料，均会有各种不同的入手方式，到时一定能大大满足玩家的收集欲。

以往玩家耳熟能详的神兵利器，如青龙偃月刀、丈八蛇矛以及方天画戟等，也会随锻造系统加以调整，搭配各式各样的特殊效果，让玩家体验过关斩将、万夫莫敌的痛快感觉。

仁义豪情成绝技，无道奸贼尽披靡

三国时代，武将间两肋插刀的朋友义气、荡气回肠的儿女之情，在本作中都将化为“武将情义组合技”在千人战场上展现神威。有名的除了大乔、小乔以及貂蝉等人连手出击的“绝代风华”足以迷倒千万将士外，还有蜀汉五虎将惊天地、泣鬼神的绝技神威，足以席卷整个战场，于一瞬之间扭转战局。

九天神将回人间，幽冥魔兵席卷来

《三国群英传Ⅶ》除了保留三国玩家所熟知的历史剧本外，还将增加全新的虚拟剧本供玩家进行游戏。全新的虚拟剧本将有令玩家意想不到的新势力参战。这些新势力的君主、武将都具备惊人的能力，将对三国的原有势力造成极大威胁！玩家可要做好充分的准备，以迎接这群新势力的挑战。



Empire：Total War
帝国——全面战争

■江苏 老黑

策略	制作：Creative Assembly	上市日期：2008年
	发行：SEGA	推荐度：★★★★

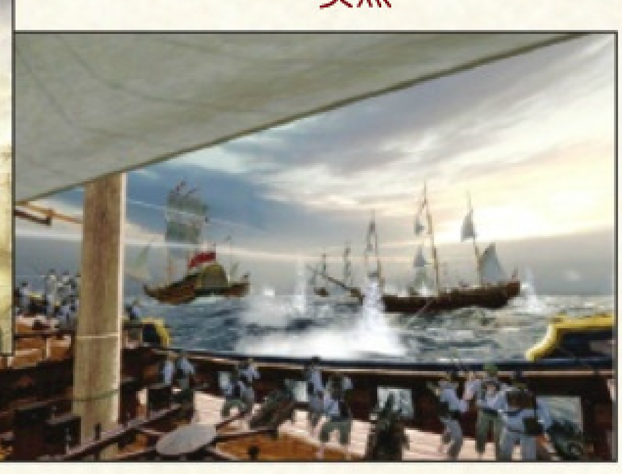


全新时代的全面战争

在《中世纪2——全面战争》发售后，这个系列的很多忠实玩家开始猜想“全战”的下一作会是什么。为了征求大家的意见，CA在官方论坛上也曾就此进行过投票。结果是，玩家呼声最高的选题为《幕府将军2——全面战争》和《拿破仑——全面战争》。前者是“全战”的起源，当初这个系列的诞生，就是因为制作人看了黑泽明的《乱》后所产生的灵感；后者则是欧美玩家熟悉的历史，这里有热兵器时代焕然一新的战争之貌，有耳熟能详的历史战役，更有无数人所崇拜的伟大英雄。由于“全战”做到今天，都在表现冷兵器战争，因此日本战国背景很快就被力图创新的制作组否决了。而后者的时间线较短，并且参战国数量有限，无法表现出CA所追求的宏大气势。在本次德国莱比锡游戏展会上，CA为“全战迷”带来了一个情理之中、意料之外的惊喜——《帝国——全面战争》（下文简称ETW）。它突破了过往“全战”的舞台设置，堪称这个系列的“次世代”作品。



海洋时代，不再是拥有一支强大陆军就能玩得转的了



真实的海战，将是ETW的最大卖点

海洋时代的全面战争

ETW的时间线为18世纪至19世纪早期，这是欧洲脱离宗教束缚和君主暴政后的理性时代，也是各列强大举向海洋挺进、争相瓜分世界的大航海时代。黑暗的中世纪历史上集中于欧罗巴大地上的国家，在这一历史时期都试图将势力范围遍布全球。在游戏的战略地图中，西班牙控制着加勒比地区；北非归入法国的版图；有“日不落”之称的大英帝国，也把印度、北美揽入怀中。除了各自的正规军外，这些拥有海外殖民地的列强，也会拥有各自殖民地土著充当的特色雇佣兵。

海战是ETW为反映航海时代战争面貌而着力表现的内容，ETW中将出现可操作的真实海战场景。每支舰队的单位上限为20，在船舰吨位相同的情况下，军舰的性能和海军指挥官的“特技”将决定整个战争的进程。和陆战中的军团类似，每艘舰船为独立指挥单位，但可通过整体控制的方式来实现各种海上编队。单艘战舰的走位，甚至是射击，都将是可以直接控制的。玩家可以选择向船体开火，以击沉敌舰；或者向甲板发射开花弹，杀伤其有生力量，为缴获敌舰作准备；或是轰击对方的桅杆，以破坏其机动性。

传统的陆战内容也将出现在海战中。由于海军被实体化，ETW中无法像前作那样，可以很快拼凑出一支动辄几百艘舰船组成的杂牌海军。因此，除了击沉对方外，俘获敌舰、缴获装备和俘虏对方船员都将是非常重要的。在登舰成功后，游戏将进入以往作品在轰塌城门后进行的巷战肉搏，以火器和各式冷兵器在狭窄的甲板上与敌决一死战。

火器时代的全面战争

火器是中世纪战争的产物，但由于这一时期火器性能的稳定性和杀伤力均不理想，只能在战场中充当辅助作用。所以在《中世纪2》中，一排火枪手惊天动地的齐射，只能打死几个重装步兵。在ETW中，滑膛枪在射程和可靠性上有了较大提高；刺刀得到普遍装备后，长矛也彻底退出了历史舞台，火枪部队成为战场的主力。但这并不代表冷兵器战斗不会在游戏中出现。和前作中按住Alt键启用副武器进攻一样，本作中的步兵都可通过这种方式进行刺刀冲锋。在对方队形散乱或者士气不佳的情况下，齐射后实施集团刺刀冲锋，会以风卷残云之势将敌击垮。游戏的科技树也将不再像中世纪时期那样繁琐，诸如盔甲这样的繁琐升级已经不复存在。玩家需要升级的是步枪的性能，研究可以提升装弹速度、射击精度的新发明、新创造，最终将初始状态的滑膛枪兵提升为经验老道的撞针式线膛步枪手。

步兵在本作中的阵形有3种。线性射击阵形：优势在于可以最大化发挥火力，抵抗骑兵和刺刀冲锋能力较弱；分散队形：可有效降低火炮带来的伤亡，但攻击力弱，容易崩溃；密集方阵队形：步兵围成正方形，刺刀全部向外，使方阵变为一只“刺猬”，有效抵抗骑兵的冲击，代价是长程火力优势基本不复存在。

在内政方面，由于文艺复兴和启蒙运动的巨大影响，ETW中让民众保持欢乐度的方式不再是修建教堂，而是给予他们自由。作为帝国君主，玩家选择以高压政策对付民众，可以在短时间内获得税收和军备方面的提升，但容易引发“全战”系列一直令玩家头疼的反叛事件。或者以开明方式（其实就是“砸钱”啦）化解人民的怨气，这种做法的代价就是国家收入减少。议会也会代替前作中教皇的地位，国王对议会通过议案的态度，会影响到自己与人民之间的关系，这将是王权能否巩固的关键。由于ETW中的主题是非洲和美洲的殖民战争，因此在争夺殖民地的时候，需要对内采取高压措施以巩固集权；而获得了丰厚的海外财政支持后，对内采取怀柔政策，会起到良性循环的和谐效果。



桅杆、船体和甲板，都是可攻击的目标

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 蜇无敌·柔

前言：这期的上市游戏中，美国艺电的产品占据相当大的比例，而且在游戏类型上也多种多样。《荣誉勋章——神兵天降》（中文版）的面市无疑会引发新一轮“荣誉勋章”迷的热烈追捧。

劲爆拉力赛极限版
Xpand Rally Xtreme

体育竞速
推荐度：85

游戏中包括位于欧洲森林和非洲沙漠等5个地区的60多条不同赛道，每个场景都有8个不同的地表类型。游戏的一些模式可以让玩家不受任何限制，自由探索场景的各个区域。



制作：Techland
发行：Deep Silver
上市日期：2007年9月12日

恶夜杀机2
Obscure 2

动作冒险
推荐度：85

玩家在本作中可以自由选择所操控的角色和由AI控制的伙伴。游戏中共有6名可使用的角色，各自都拥有独一无二的技能。玩家还可以在游戏的多个分支点上切换同伴，同时由于游戏独特的合作系统，你的好友可以随时加入游戏和你一起在暗夜中组队求生。



制作：Hydravision Entertainment
发行：Playlogic
上市日期：2007年9月5日

推荐 荣誉勋章——神兵天降（中文版）
Medal of Honor: Airborne

第一人称射击
推荐度：90

《天降神兵》的跳伞模式从根本上影响了游戏的进行方式，每次任务都是通过完全互动的空降至敌方领土开始的。玩家的着陆点将决定游戏的发展方式。



制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2007年9月5日

欧陆风云III——拿破仑的雄心
Europa UniversalisIII: Napoleon's Ambition

策略
推荐度：85

《欧陆风云III》为玩家提供了丰富的游戏内容与多个选择机会，让玩家可以完全操控游戏中自己的命运。游戏采用截然不同的历史时期作为背景，并且在平衡方面进行了修正。



制作：Paradox Entertainment
发行：Paradox Entertainment
上市日期：2007年8月28日

模拟人生2——环游世界
The Sims 2: Bon Voyage

模拟
推荐度：85

游戏中，玩家的虚拟人物可以一探3个异国景点，在体验当地风土人情的同时，还可以从这些国家购买当地的特材拿来装饰自己的家园。



制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2007年9月5日

8月炮火
Guns of August

策略
推荐度：80

本作是一款以第一次世界大战为背景的回合策略游戏，几乎包括了一战时所有的重要战役。玩家可进行一战中东线和西线的陆海空战斗，并进行外交、研究、生产等活动，提高自己的整体实力，进而获得战争的最后胜利。



制作：Adanac Command Studies
发行：Matrix Games
上市日期：2007年8月27日

泰格伍兹高尔夫巡回赛2008
Tiger Woods PGA Tour 08

体育
推荐度：80

带着职业球员的信心和来自PGA巡回赛与LPGA巡回赛中最好的高尔夫球员Tiger Woods、John Daly和Vijay Singh等名家，在各大球场上进行较量，争夺FedEX杯冠军，这就是你的使命。



制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2007年8月25日

洛基（英文版）
Loki

角色扮演
推荐度：85

玩家需要从各具所长的4个英雄中选择自己的角色。每个英雄都拥有专属的魔法和技能，以面对来自不同敌人的挑战。游戏中引入了武器熔铸系统，使用不同的原材料，玩家可以得到属性不同的武器。



制作：Cyanide
发行：Focus Home Interactive
上市日期：2007年8月25日

中文名	英文名	类型	制作	发行	上市日期	推荐度
凯尔特王之战争狂怒（繁体中文版）	Celtic Kings Rage of War	即时战略	Haemimont Multimedia	Infogrames，Strategy First,Inc.	2007年8月24日	80
货运大亨	Freight Tycoon Inc	模拟经营	Nikita Ltd	1C Company	2007年8月24日	75
葛拉蒂明日之星	Shady O' Grady's Rising Star	模拟养成	Gilligames	Shrapnel Games	2007年8月24日	75
人工智能机器2——氏族战争	A.I.M.2：Clan Wars	动作角色扮演	Sky River Studio	1C	2007年8月15日	80
疯狂橄榄球2008	Madden NFL 08	体育	美国艺电	美国艺电	2007年8月14日	80
911急救先遣队	911 First Responders	模拟	Atari	Atari	2007年8月14日	80

《欢乐君主Online》是一款被韩国大学相关专业选为教学范例并获得过韩国国内游戏展大奖的网络游戏。目前，游戏在中国大陆地区已经过长达半年的内测。但对无缘内测的玩家来说依旧充满强烈的好奇，想知道这款“出人头地”的游戏究竟有何独特之处。

■北京 Merlin

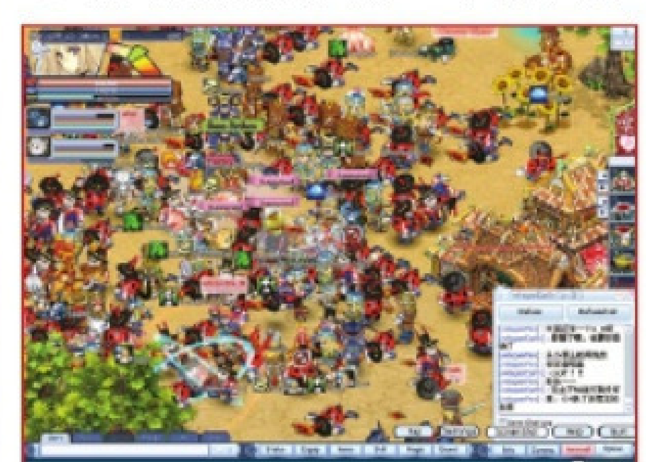
欢乐君主 ONLINE
卡通“三国志”
《欢乐君主Online》公测前瞻

背景：“君主”的前世今生

《欢乐君主Online》的韩国原版，就是去年在韩国各个流行网络游戏排行榜上频频现身的网络游戏《君主》（韩版Logo中便有两个飘逸的汉字“君主”）。

这是一款卡通风格，但游戏内容以政治和经济为主线的MMORPG。游戏的政治系统包括选举和政治决策功能。你可以充分体会到在这个乌托邦里当家做主的感觉，选择自己最支持的玩家做一个城市的领导者。游戏的经济系统则包括物品制作、股票交易和村庄委托等功能。你可以制作出各种好玩的武器和防具，还可以通过不同村庄间股票的差价一夜暴富。

因为对政治、经济系统的准确设计和巧妙嵌入，游戏获得了由《韩国日报》社主办的“韩国教育产业大奖”的电脑游戏大奖。总之，你在游戏里光会杀怪是玩不转的，要想玩得好，就要有头脑！

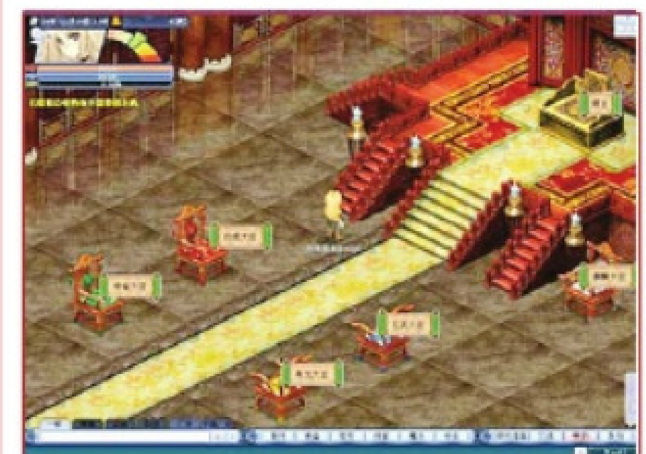

▲ 卡通味十足的游戏氛围，但玩起来可不只是打怪那么简单

▼ 没有什么不能交易，宠物、坐骑、股票甚至房地产都是可交易对象




《欢乐君主Online》设计了4种不同角色，分别是东方男性和女性，西方男性和女性。4位角色的差别主要是在外形上，其属性的初始值是完全一致的。只是到了游戏中后期选择比较高级的武器装备时，东西方人物才有所区别，各自拥有专用的装备。

特色：成为万民景仰之君


▲ 金光闪闪的君主宝座，有谁不想上去坐一坐呢？

▼ 当了万民之主才知苦衷，不干些实事怎么向人民交待？


君主系统是《欢乐君主Online》中最大的特色。一名“君主”要受到万人景仰，就必须拥有超人的政治头脑和非凡的谋略手段。通过举荐确定君主候选人后，他们可演讲、拉票，为自己作宣传。而各服务器玩家可通过最终投票，直接选出统治该服务器的君主。成为君主也是《欢乐君主Online》中玩家的终极目标。

在选举中，玩家实际选出的是由君主和五大臣组成的“小朝廷”。成为君主之后，自然就有一点小小的特权。如君主和五大臣可随意瞬移到游戏地图的各个位置；君主和五大臣拥有特殊的外形，可以身穿自己特有的服饰等。君主和五大臣每游戏时间4年选举一次（现实时间48天）。当然，这就要求君主“勤政爱民”，万不可“堕落”成“暴君”。如果君主3天内没有登录游戏，或干了什么见不得人的勾当，是要被赶下台的。

致富：城镇与股票交易

游戏的另一大特别之处是股票交易。游戏中以城镇为单位发行股票，购买了股票的玩家变成了城镇的股东。因此，游戏中每开放一座新城市，系统就会向全服所有玩家发出公告，告知大家将要发行新股票的消息。玩家买入多个城镇的股票之后，随着大家对涨跌大势的预测，可以通过证券交易所进行买卖。而作为股东，最大的受益也许不是你能发大财，而是通过持有一定股份，获得提名城主候选人的资格。看来，游戏中也很残酷，选举只能是富人的权力。P

▲ 城主们也要种田

▼ 玩家PK赛紧张激烈


欢乐君主Online ●制作：Ndoors ●运营：欢乐时空 ●游戏状态：近期公测 ●官方网站：http://www.hljz.net



舞蹈新模式
《唯舞独尊》公测前瞻

当音乐舞蹈类网络游戏逐渐流行时，游戏内容的同质化问题也越来越严重。所以，能够跳出窠臼、自成一派的游戏模式才能让如今口味越来越"刁"的玩家眼前一亮。现在，宏象网络运营的《唯舞独尊》就是一款少有的来自我国台湾省的舞蹈游戏，来看看它有什么独特之处吧！

■北京 唐枫

舞蹈新模式：永不断舞


▲ 炫目的舞场，画面表现还是再熟悉不过的可爱风格

▼ 就算很"菜"，你也可以永不断舞，直至一曲终了

在《唯舞独尊》中，除舞蹈游戏中常见的一些游戏模式外，还根据玩家的口味，制作了新鲜的游戏内容。其中，"永不断舞"就是最为特殊的游戏模式。永不断舞，听起来绝无可能，在高速度歌曲中，很少有人能保证一次都不Miss。但在《唯舞独尊》中，并不要求玩家必须把所有按键都敲击完成才按空格键来确定。只要大家把握好击空格键的时机，方向按键能按对几个算几个，玩家在舞蹈过程中就不会因为跟不上速度而断舞。虽然一曲下来，玩家还是会因为失误在分数上有所损失，但舞者的动作起码是流畅的，和其他游戏中的Miss相比，就显得平易近人许多。

游戏与交友：特殊空间

有的人在跳舞游戏中就是为了交友，但你往往会因为忙着跳舞而忽略了与其他人的交流。《唯舞独尊》则为玩家提供了独立于舞蹈区之外的特殊社交空间。社交的场景宛如舞台下安静的角落，玩家可以选择自己喜欢的场景加入，然后与熟悉或陌生的朋友坐在一起，听着音乐谈心，其感觉真的像在酒吧或茶馆里一样。在社交中，玩家间可以使用多种动作命令或表情符号交流。此时，玩家不但可以在社交区里相互交谈，还可为心爱的人点歌。而点歌功能十分人性化，会让同房间内的所有成员看到你为"她"送上的心情寄语。


▲ 安静的社交区，气氛多友好！在这里休息一下，听听轻音乐也不错

▼ 你可以去商城购买一种舞步，利用社交区的编舞功能组合出新的舞步



唯舞独尊
●制作：鈊象电子 ●运营：宏象网络
●游戏状态：9月26日技术封测
●官方网站：http://www.we5.com.cn

旧瓶装新酒，看似简单

游戏中在提供4～8方向模式的同时，也开放了1、2方向的游戏模式。是不是觉得1、2方向没有挑战呢？答案是否定的。因为在这一模式下，你通常会看到无数同一方向的Note涌出，如果数错了数目敲击次数超出要求，也可能陷入窘境。因此，1、2方向模式在考验玩家反应与判断力上要求其实更高。

此外，游戏加入了独特的太鼓模式。它要求玩家在特定位置敲击正确的方向键，节奏感要求相当强。这一模式非常适合喜欢节奏音乐的玩家加入挑战，因为其中有时会要求你敲打60连击才能赢得完美表现。这样的难度对玩家在游戏时的情绪有很大的刺激作用。


▲ 和许多游戏一样，《唯舞独尊》提供了连击和长音等打击方式

▼ 充满挑战的太鼓模式，每个Note都考验你对音乐的节奏感



宠物现身，你的音乐精灵

宠物系统一般只在大型网络游戏中出现。《唯舞独尊》中，你却可以拥有宠物，它们被称为"音乐精灵"。玩家在游戏的一开始就会获赠一只音乐精灵，此外，还可通过游戏奖励得到更多可爱的音乐精灵。其实，也就是其他音乐游戏中已经渐渐引入的"宠物"。你的音乐精灵可通过特殊的宠物道具进行养成，让它伴随主人一起舞蹈会增加与精灵的亲密度，进而掌握一些非常特殊的技能。不同的音乐精灵所掌握的技能肯定是不同的，而让它们伴随主人跳舞，也会带给你意料之外的惊喜。至于这些意想不到的特殊效果是什么，还需玩家在游戏中自己去发现。


▲ 游戏在我国台湾省测试的高人气和蔡依林的代言密切相关，游戏中也的确有她的卡通形象可用


▶ 总的来说，卡
风格的音乐游戏是
前这么多同类游戏
最受欢迎的

时空之泪

畅快的对战体验

《时空之泪》公测前瞻

《时空之泪》是武汉盛科网络经过3年时间研发并运营的网络游戏。这是一个由科技、魔法及原始能力构成的时空大陆，你可以感受到未来科技与神秘魔力碰撞，也可以通过星辰力量、武器成长等独特的功能体验游戏中爽快的对战。

■北京 Merlin

时空之泪：天降神物，三族争之

“时空之泪”原本是块凝聚着亘古之初最强大力量的心状宝石。它是神授之物，是天人族的镇族之宝，是神与人能够友好相处的见证。然而，一次偶然的机会，天人族的公主诺达拉遇见了被放逐的龙族王子汝铿。公主和王子坠入了爱河，但和信仰不同的异族通婚是天人族严令禁止的。最后他们决定私奔，并带走了时空之泪。

此时，一个精明的种族——基因族也正虎视时空之泪。当他们得知它的神秘能力可以治愈基因疾病时，一场争夺神物的战争似乎已不可避免……



▲ 一名天人族的小战士



▼ 龙族以魔法见长



星辰力量：近可吸魂夺魄



▲ 罕见的紫色军团长装

▼ 强大的星辰奥义



如果谈起《鬼武者》，你首先会想到的是吸魂夺魄。《时空之泪》中也有类似的设计。在杀怪之后你可以吸取包含在怪物身体中的星辰力量，而星辰也是游戏中非常重要的道具之一。它可以用来施放威力强大的星辰力量，并将之凝聚成用处广泛的魔晶。

重要的是，游戏中许多技能的施放和生活技能的应用都少不了对星辰的应用。而萃取、镶嵌、打造、增开星格等相关游戏操作中都要耗费星石、魔晶等星辰力量的相关副产品。



畅快战斗：竞技场或军团战？

《时空之泪》在战斗上号称“最畅快的PK网游”。首先，个人PK中可以获得荣誉击杀奖励，有独特的称号、装备等。其次，你可以在竞技场中挑战对手，赢得经验值和金钱的双重奖励。另外，资源战有少许RTS元素，是每周一次的狂欢节。而军团战则是所有PK玩法中的终极形态，千军万马、纵横捭阖，想必你之前也曾梦想过。

时空之泪
●制作：盛科网络　●运营：盛科网络
●游戏状态：10月12日公测
●官方网站：http://www.gdsonline.cn

武器成长：复杂而充满乐趣

游戏中的武器分为不可升级武器和可升级武器两种。不可升级武器只出现在玩家的初级阶段，不能提升等级也没有属性差别。成长武器可渐次升到20级（经验值从玩家获得的总经验值中自由分配，比例范围从0%～100%，你可以自己设置分配的比例，以便控制武器升级的速度），并通过镶嵌、打造等途径为其提供附加属性。

盛科网络作为唯一一家位于武汉的网络游戏开发和运营商，其特殊的身份本身还是很吸引人的。如果你有空闲，不妨去游戏感受一下这款游戏有何不同之处。

Granado

新大陆五日游
《卓越之剑》封测体验

9月5日，九城尘封两年之久的网络游戏《卓越之剑》终于开始了第一次面向中国大陆地区玩家的测试，美丽的新大陆立刻热闹起来。拿到测试账号的玩家都想第一时间体验一番，这种非常韩国式的“华丽”究竟是怎样的呢？还是来看笔者的新大陆日记吧！

■北京 粉红魅力

第一天：驶向新大陆

听说新大陆终于对移民者开放了，但只有为数不多的家族获得了去新大陆定居的资格，我的“龙枪”家族也荣幸地成为其中一员。家族里的长老不放心我这个从小就喜欢舞刀弄枪的小姑娘独自出门闯荡，于是安排英勇善战的“坦你死”哥哥和乐于助人的“克丽山楂”姐姐与我同行。

这天风和日丽，是个航行的好日子，我们3人怀着对崭新生活的向往，登上了驶往新大陆的移民船。船上的旅行者们都很友好，从那里我了解到很多新大陆的情况。



▲ 我们家族都是衣着考究的俊男美女，但大家的衣服都一模一样

▼ 风景如画的雷波多镇，中央喷泉旁满是流连驻足的人们



第二天：初到雷波多

当我们来到新大陆的第一站——雷波多镇时，被眼前油画般的美景给惊呆了：路面铺石的小巷，巴洛克风格的房屋和点缀其间的塔楼勾画出古色古香的城市轮廓；石子路两旁各色店铺林立，街头衣着华丽的人群熙熙攘攘，只有悬挂于高墙上的大钟在提示时间的流逝。我惬意地在城中漫步，感受新大陆的繁华，直到克丽山楂姐姐提醒我该去移民局报到了，才恋恋不舍地告别了眼前的美景。

第三天：移民局的召唤

新大陆移民局的奢华超出了我的想象，金碧辉煌的吊灯、古典的油画与雕像，显得此时的我们像是几个没见过世面的乡巴佬。“你们几位，是新来的移民吗？”移民局长官林顿不耐烦地打断了我们的欣赏，“把这个拿去给多明戈先生签字吧。”他交给我一张移民申请书，就忙自己的工作去了。本想来这里闯一番事业，没想到第一个任务如此简单，只是跑跑腿而已。

我立刻去找多明戈签字，然后期待移民官能分派我几个有挑战性的任务。“最近采石场内的怪物泛滥成灾，导致工人们无法正常开工。看你们一副志愿军打扮，何不去帮我们解决这个难题呢？”消灭怪物？听起来是个很典型的任务。我和哥哥姐姐们去街上买了些装备，然后向南面的采石场出发。

卓越之剑	●制作：IMC Games　●运营：第九城市 ●游戏状态：9月5日封测 ●官方网站：http://ge.the9.com

第四天：小试牛刀

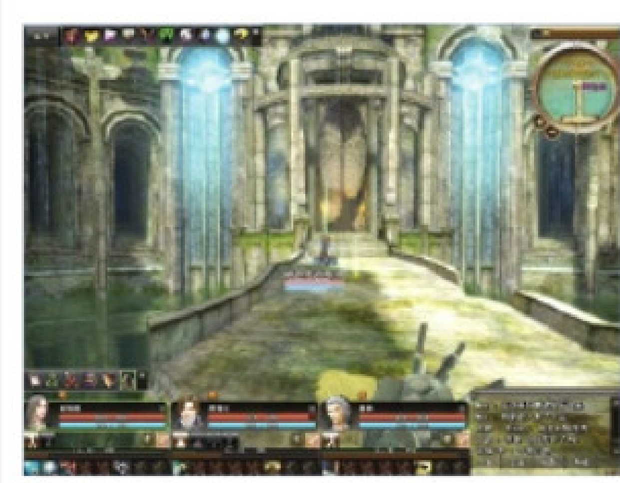
出了南门，便是诗情画意、绿树成荫的郊外。阳光透过空隙在乡间小路上投下斑驳的树叶影子，依稀能看见远方塞莱斯湖的粼粼波光。但正如林顿长官所说，这里已成为怪物的乐园，它们如洪水般汹涌而来（没想到测试阶段刷怪这么快）。战士坦你死哥哥义不容辞地站在队伍的最前面，冒着枪林弹雨在怪物堆中奋勇厮杀；我作为火枪手在哥哥身后辅助射击，弹无虚发；道具师克丽山楂姐姐则在队伍后方默默地抚平我们的伤口。我们还利用区域防守、自动攻击和探险等作战模式调整队伍行动——在平衡的队伍组成下，



▲ 绿树成荫的雷波多郊外，3人一组就可以应付所有战斗。怪物大多一枪一个，不堪一击，即使死了也可以原地复活。你可放心地把队伍扔在那里打，然后聊天、吃饭或是睡觉……

任何怪物都没能成为我们前进的阻力。

当然，一路上也不乏其他家庭的冒险者，他们和我们一样各自为战——等到更危险的区域时我们也许会并肩作战吧，我心里是这样想的。



▲ 阿尔奎特教堂门前

▼ 如果是一个人，我该如何继续？



第五天：冒险在继续吗？

完成任务后，我并没有急于去向长官领赏，我想知道这个无坚不摧的小队究竟能走多远。当我正犹豫之时，路边的士兵给我讲述了一个故事。他说再往前就是落败的阿尔奎特教堂。教堂内充满了各种不死亡灵，甚至有人声称见到了大主教的幽魂……听到此处我不寒而栗，但又对那个神秘的地方十分向往。可是，在第一脚踏入教堂之时，我就有些后悔了。教堂内道路错综复杂，冷冰冰的墙壁上闪烁着诡异的蓝色火光。我回头看了看身后，咦？哥哥姐姐们上哪去了？四周一个人也没有。正在我百思不解之时，从天上传来一个声音，威严得不容置疑：“对不起，您的多角色操作时间已耗尽，请选择单人继续游戏。”P

舞出你个性
《劲舞世界》胜利舞步五步走

在一款音乐游戏中，胜利是不能缩水的。你不但要享受热舞的过程，也要勇于“炫耀”出色的结果。当你在《劲舞世界》里，用与众不同的胜利舞姿赢得大众喝彩时，那感觉一定十分美妙。现在，我们就来了解《劲舞世界》中自编舞步的编辑方法，让你秀出个性。

■上海 KeKe



第一步：全Kool扩充舞步库

想“炮制”出独一无二的舞步，首先得让你的舞步库壮大起来。方法很简单，但难度也不小：游戏开始后，以每次出现的“蓝色舞步键”为结束点，只有当你把每轮中所有节奏圆环都打出完美的Kool，才有机会把个性的舞步自动搜集到你的舞步库中，这需要你对音乐的节奏有很强的敏锐度！

第二步：编出你的创意

收集舞步只是个开始，发挥你创意的天地都在你的舞步库里。来到“舞蹈训练室”，进入其中的“自编舞步室”后，马上就可以在屏幕右上方找到系统自动保存的个性舞步列表，从中你可以找到所有可用的舞步素材。

▲ 收集舞步是基础

▼ 比较友好的编辑界面



第三步：创意舞步有规则

一进舞步库，大家可别被这里面的大量内容给吓倒了。首先，浏览你搜集到的舞步，可以看到每个舞步的简介。在了解这些舞步，做到心中有数后，就可以试着下手编舞了。

你应该已经发现，所有的舞步编辑都在“自编舞步室”中进行编辑，虽然目前游戏中只能对“胜利舞步”进行编辑，不过还有很多阵列的空余舞步虚位以待，正等待你大有作为呢。

第四步：轻松编排胜利舞步

你可以将搜集到的舞步拖拽到屏幕左下方“编辑胜利舞步”栏中，这里最多可放5种个性舞步。如果想重新设置编辑，只要点击编辑栏中的相应舞步选择“删除”，之后重新从右上方列表中拖选新舞步即可。瞧，还不到3分钟吧！



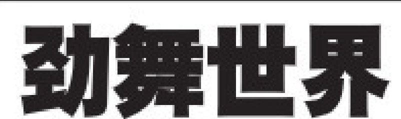
▲ 全新舞步感觉很好

▼ 完美的个人秀

第五步：创出你的“劲舞世界”

胜利舞步已经编排好了，现在回到游戏房间，就可在游戏中亮出你的个性舞步了。因为胜利舞步一定是属于胜利者的，所以只有成为游戏房间内的第一名时，你的个性舞步才会在游戏结束时闪亮登场。鲜花、掌声、镁光灯……整个世界都在为你欢呼！

《劲舞世界》就是这样一个展示时尚个性舞台，其中少不了为游戏里的GG、MM推出流行的服饰装扮。那么向下看，我们一起来欣赏目前阶段游戏中有哪些高人气的小“衣衣”吧！P



●制作：ZNE Entertainment ●运营：尚禾互动
●游戏状态：9月13日公测
●官方网站：http://www.higame.com.cn





钟馗接班人
《大话西游3》抓鬼任务心得

20级跑赏金刷师门，40级混龙宫做保镖，50级以后抓鬼，这是《大话西游3》随等级开放的任务系列。其中最复杂的，自然是50级以后的抓鬼任务了。相信在这个阶段单人完成抓鬼任务的玩家很少，因此笔者在这里主要介绍组队进行的几种抓鬼任务。

■广东 落月

百鬼夜行，了解它们的秉性！

组队抓鬼必须有3人以上，且平均等级达到50级才行。如果要做鬼王任务，队伍等级要求更高，毕竟万鬼之王和普通小鬼不同嘛。讲完组队条件后，我们来看看这些地府里跑出去的家伙都是些什么货色。

恶鬼：最普通的鬼怪，很多地方都有，但很好收拾。

怨鬼：死后不得安生的鬼，怨气冲天，不好对付。

冤死鬼：这是一个很有意思的任务，玩家需要勾去那些平时经常接触的NPC的魂魄，如车夫、杂货店老板、万花楼美女等像朋友一样熟悉的人物。勾魂时，你会听到它们内心的真实想法，如某车夫喜欢的人竟然是门派传送仙……至于为什么要叫它们冤死鬼呢？原来是大忙人钟馗搞错了人家的生死簿。可怜呀可怜，白白去地府走一遭。

鬼王：三界中除了仙、人、妖可以修炼得道之外，鬼也是可修炼的，鬼王就是修炼有成的一方之王了。和它对决时会有一群小鬼护驾，而鬼王本身实力超强，所以没有90级的修行千万不要去招惹它。

对鬼下药：组队后的注意事项



▲ 用地图快速找出鬼的位置



▼ 捉鬼真是一帆风顺……



在一个抓鬼队中，职业的搭配也是需要考虑的。如果想和练级一样组全仙队是肯定不行的。个人认为，最好的队伍是一仙、一妖、一人男、两人女的组合。仙族可以群攻，人族女可用毒或全力攻击，妖可以“吸”，人族男自然有三连击了。

抓鬼任务最重要的一环是队长，他是整个队伍的灵魂。有个抓鬼强手做队长，整个队伍的效率都会大幅度提高。不过，抓鬼队的队长可不好当，除了要有很强的能力外，还要有钱——天眼、摄妖香、大量的旗子都是必不可少的。想要打造一个强势的抓鬼队长，队员们可不能自私，最好付出一些银子和队长一起努力。

如果你是一个新手队长，请务必记住包裹里放些空旗子，用完一处坐标后立刻记录。杂货店的坐标旗子一定要插，空旗子快用光时立即补充。抓鬼任务的花费很大，好在完成这些任务后经验值高，只要效率高，等级上去后赚钱还是很快的。

大话西游3
●制作：网易 ●运营：网易
●游戏状态：8月15日公测
●官方网站：http://xy3.163.com

插旗有术，热门地点逐个看

接任务前，队长就应该在几个热门地点插旗子、放坐标了。首先是钟馗处，交接任务都要和他对话；接着是皇城外领双处，这里除了领双，还有去五指山找至尊宝的车夫；皇城内的旗子也不可少，观星台的袁天罡处必插，因为他离日本使者伊藤、金俊明都很近；宫城内插到皇帝边上好了，帮皇上捉捉小鬼；长安城的热门NPC苏桑芷、袁守诚、公孙大娘以及花果山的中央地区（以便跑到该地图各个角落），傲来国的沉香身边（除了是个医疗点外，上下都有几率刷鬼），阳关的养伤老兵处，东海老龙医处；最后，仓库门口要插一面旗子，除了方便放置任务奖励物品外，赛天威也是一个很受地府“照顾”的NPC。



▲ 杂货铺也该插面旗

▼ 勾魂时会碰到很多熟人

万鬼退却：关于战斗的杂七杂八

有个好队长，也得有一群出色的队员。队员可帮队长背旗子减轻负担，此外，每个门派的队员也要各司其职。

仙族：不用说，仙族肯定是追求高攻、高秒的。有的小鬼物理防御力很高，这就少不了仙族发威了。那么，如果遇到有法抗的鬼呢？这时仙族唯一的用处就是帮人族和妖族队员加血、加蓝。在抓鬼时仙族的守护最好是全攻型的，以弥补仙族单体攻击的不足。

人族：一般的抓鬼队伍都喜欢要大唐玩家，技能好用又耐打。人族的技能也很好用，勾魂时可以用人族女的毒，需要秒怪时又可以用人族男的连击。相比在练功区受欢迎的仙族，人族在地府还是很有人气的。

妖族：妖族的职责是打Boss，因此在90级以上的刷鬼王队伍里颇为抢手。如果是50级队伍，妖的主要作用是加攻击辅助，效果也非常好。如果你是个力妖，那就可以冲锋陷阵了。



▲ 使用变身卡，捉鬼更容易

▼ 丰厚的任务奖励



在2007年美国网球公开赛如火如荼进行的同时，同样表现网球运动主题的网络游戏《拍拍部落》也启动了它的VIP体验测试。虽然美网的“真枪实弹”和《拍拍部落》里略显夸张的比赛过程有很大差别，不过要想在游戏里赢得一局也颇为不易。下面笔者就谈谈游戏中的一些攻防技巧。

通向胜利之路
《拍拍部落》攻防技巧略谈

■安徽 熊猫

加点：务求特长，平均即平庸

玩家通过参与比赛获得经验值，经验值达到一定要求后即可升级。升级后将会得到属性点，玩家可根据自己的喜好自由加点。在《拍拍部落》中，角色自身具有力量、体力、敏捷、魔力4种不同的能力值。在加点的选择上，请大家牢牢记住一条：平均、全面即意味着平庸。在加点上一定要树立某项能力的明显优势，其他能力可以通过购买道具来弥补。在游戏中，笔者时常见到全力或全敏的角色，他们都是凭借超水准的击球速度或移动速度而赢得胜利的。


▲ 有的属性可用道具补

▼ 双打选手可互相弥补



▲ 敏捷是很重要的能力

▼ 道具赛有更复杂的挑战


心理：不急不躁，王者的证明

虽然力量对网球比赛很重要，但高明的球手往往能利用自己娴熟的技术打出准确的落点调动对手，在对手疲于奔命的时候找到破绽，予以致命打击。无论是现实中的比赛，还是在游戏中都是如此。

在这里还是要提到一个众所周知的致胜因素：过硬的心理。从桑普拉斯到费德勒，他们在不同的时代牢牢占据网坛霸主地位。除了全面的技术之外，更重要的他们具备超出常人的心理素质，无论在领先还是落后时都能保持一样的认真和冷静。一旦失去平常心，那么难免不出现令人大跌眼镜的异常局面。

拍拍部落
●制作：NPIC Soft ●运营：天游软件
●游戏状态：8月25日封测
●官方网站：http://www.paipaijoy.com

进攻：随机应变，没有一招鲜

许多刚进游戏的新手，往往在没有完全掌握游戏操作的前提下，便草草结束了练习模式，急着找对手切磋去了，这样比赛的结果可想而知。其实，虽然《拍拍部落》用到的按键不多，但存在丰富的按键组合，这往往是被许多玩家所忽视的。关于最常用到的S键和A键，大家都知道，一个是打出过网的低球，一个是打出穿越高球，但配合上下左右4方向键却可以打出不同效果的球。基于游戏平衡性的考虑，《拍拍部落》里是不会有所谓“一招鲜”的技巧的。何时打出高球或低球，完全看对手的站位而定。这里举两个典型的例子：

1.如果对手站在场内中央的近网位置，此时最佳的选择应该是↑+A+←（或→），将球吊至对方场地远端的两个底角处。这种形式的穿越球足以让对手鞭长莫及。

2.如果对手回球后的位置处于远端偏左或偏右的位置，那么便大胆使用↓+S+←（或→），将球轻轻地削出。这样击出的球一般只会稍稍过网，落地后也仅仅反弹很短的一段距离。而对于这种球，一般的对手是完全没有反击机会的。

防守：左右逢源，位置是关键

以上谈的是进攻时的技巧，那么在比赛中该如何防守呢？笔者认为最关键的是两个字：位置。正如前面两个例子是针对对手的不利站位而采取的制胜方法，玩家在防守中也要时刻注意自身所处场地中的位置。

一般说来，在《拍拍部落》中以站在靠近球场中央横线下方一步左右的位置为最佳。这样进可以防住吊至网前的小球，退也有足够的时间接到对手击到底线处的高球。而且游戏中也要切记，一定要跑准了位置再打。因为在实战中，球距离角色一个半身位的位置已是接球的极限。如果此时回球，即使勉强接到了来球，也会因为回球质量不佳被对手扣杀或出现自身失位、硬直等动作，造成防守中出现空当。事实上，大部分丢球都是由于自身位置的问题而导致失分的。

由于此次VIP测试时间所限，笔者对于道具赛和宠物赛并没有太多深入研究，相信许多去过韩服的玩家比笔者更有比赛经验。关于这部分的内容，还是留待今后再和各位读者交流吧。P


▲ 对手上网身后就有破绽

▼ 对手在底线时就顾不上网前




《三界天书》新改变
《诛仙》四重技能PK分析

随着《诛仙》1.0版《三界天书》中150级内容和四重修真的开放，《诛仙》的PK方式将会迎来又一次全新改变。接下来，我们就按照4个门派职业的顺序来了解一下，在未来的一段日子里，究竟哪个职业将会成为《三界天书》中PK的新王者。

■湖北 猪仙人

鬼王宗：群P增添新战术

在四重修真开放后，鬼王宗增加了3个对PK特别有用的技能。

明王降世：魔教至高心法，祭出元神来承受致命的伤害。一定时间内免疫伤害和负面效果。

旋龙幻杀：永堕幽冥，万劫不复。快速攻击目标4次。

无间寂：令乾坤倒转，时间停滞。使自身和周围目标同时陷入定身状态，忽略定身抗性。

明王降世可以说是开放四重修真后鬼王宗的绝佳保命技能，可在一定时间内处于无敌状态。之后是逃命还是恢复后再战，就看玩家自己的选择了。不过，作为以近身搏击为特长的职业，鬼王宗在使用这个看似防御的技能时，同样也可衍生出攻击性的战术。单P时，以旋龙幻杀结合鬼王宗本身极高的攻击力，秒杀敌人的几率会提高很多。在群P时，鬼王可先开无敌，然后只身冲入敌阵，立即使用“无间寂”，让身边所有敌人处于定身状态。由于这一技能可忽略所有定身抗性，因此定身几率是100%。接下来，只要招呼队友冲锋就可以了。



▲ 鬼王宗的PK被加强



▼ 明王降世就是无敌

合欢派：最强优势可保持

合欢派一直以来都被视为PK的最强者，在更新四重技能后，合欢派依然以各种诅咒或伤害效果为主，持久战下依然很难有人能够同合欢派相抗衡。其中，“云雨”作为合欢十境之一，能够让目标持续减少气血。目标的真气比例越低，则附加的流血效果越大。我们知道，在单人PK中，真气的消耗有时甚至大于气血的消耗，一旦能抓住对方真气不足的时机使用这一技能，可让对手持续处于贫血状态。再以“忘忧”技能提升自己的致命一击率，然后使用“江南”连续攻击对手4次，此时对手如果不迅速使用恢复道具，是很难力挽狂澜的。

青云门：群P地位再提升



▲ 先减速，再攻击



▼ 冰冻后的减速有利于脱身

青云门在单P时，往往需要使用技能首先让对手减速，然后在相对较安全的位置发动攻击。在更新四重修真后，青云门的这一PK特性依然得到了保持。在群P时，由于青云门大多数情况下无需直接面对敌人的正面攻击，因此可以站定后，发挥自己全程火力的优势。所以，青云门在群P中的地位远远大于单P。本次更新中，青云门的四重技能大多还是以增加攻击力为主，减速为辅。其中最重要的PK技能是“天玄冰”，可在短时间内将自己冰封，极大提升了防御力，持续恢复气血并免疫流血效果。在紧急情况下，这一技能对青云门保命还是非常有用的。不过，在使用了“天玄冰”后，青云门自身也无法移动。在面对围攻时，冰冻结束后必须立即开启“天机印”，让身边所有目标减速之后扬长而去。

天音寺：“六道轮回”逞英豪

作为四大门派中唯一一个能够恢复气血的职业，天音寺往往被视为最难杀死的职业。在四重技能更新中，天音寺的这一特性也得到了极大增强。天音寺的新技能依然以各种治疗、辅助技能为主。不过在攻击能力上，本次更新后的天音寺得到了极大增强。其中，“六道轮回”能攻击远程单体目标6次，“佛陀净世愿”则可攻击远程群体目标3次。因此，在群P中，天音寺除了能够给队友恢复气血外，还能抽空给对手以远程打击，很大程度上提高了自身在群体PK中的地位。



▲ 天音寺不能丢了治疗的根基

无论如何，《诛仙》中单人PK中的相生相克依然比较的明显，而真正能够展现PK意识、战术与操作的是群P。各门派全新的技能，必然衍生出更多的群P方法。面对越来越激烈的资源竞争，各大公会如果想在服务器中争夺更多的资源，就要精心设计一套符合自己公会现状的群P战术，这是各位会长们必须研究的一个问题。P

诛仙
●制作：完美时空　●运营：完美时空
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.zhuxian.com

三国传奇 ONLINE

熟悉的山水画卷 《三国传奇》二测初探

9月12日，天畅科技正式宣布将其运营的网络游戏《赤壁Online》更名为《三国传奇》。在官方紧张修改“赤壁”痕迹的同时，游戏的第二次技术测试也在如火如荼地进行。改名并没有让这款游戏伤筋动骨，毕竟三国的传奇要各位玩家们前去书写。

■重庆 宋兵丙

初步印象，体验五行属性

进入游戏后，首先看到的是五行和职业选择界面。《三国传奇》的二测增添了谋士职业，而五行属性选择相当于设定游戏人物的DNA。它决定了各职业的发展方向，如“金”属性人物的物理攻击力高，“土”属性的人物则皮厚血多等。


▲ 2D油画风格的登录界面，倒是很像光荣的设定，游戏Logo已更换


▲ 玄德村里先练练操作，应该说上手几乎没什么难度

笔者初进游戏，选择以战将为职业，毕竟还是更喜欢近战攻击；此外，很重要的一点是，要选择“土”属性的发展方向。对这种战士类职业来说，血多防高才是硬道理。唯一遗憾的是，由于是小范围测试，目前创建人物时还不能选择他们的性别。

▼ 谋士现在已经可以选了，不过现在玩巫师的玩家还是很多



▼ 游戏里有详细的帮助文档，查询方便，可解决大部分问题

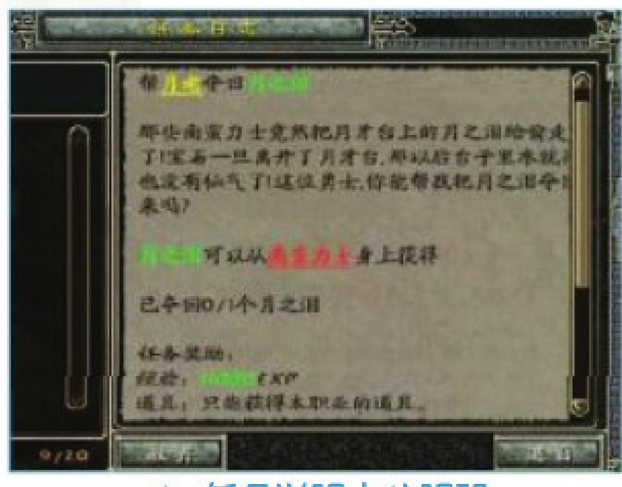


操作简捷，颇似“魔兽”

游戏的操作很人性化，默认的操作方式与《魔兽世界》有相同之处，相信这是目前大多数玩家最熟悉的操作方式了。假如你不适应，可以根据自己的喜好进行个性设置。如转弯键，如果觉得转身速度快，可将速度调慢。

在新手村开始接任务，只要头上带有黄色感叹号（很经典）的NPC都有任务可接。游戏的任务自动寻找功能会很轻松地把你带到NPC和怪物身边，完成一些简单的任务即可拿到一套新手装备。一些快捷键很方便，如任务键V、包裹Z、人物属性C等。

任务感受：其实很有趣


▲ 任务说明十分明确

▼ 成都郊外，人还真不少



升级目前主要靠完成主线任务，奖励很丰厚。而前期任务大多很好完成，到山脚下杀几只狼，只要在任务栏点怪的名字就能自动找到怪（Tab键是自动选怪）。人物最开始有3个技能：一是普通攻击；二是破甲，攻击单个敌人；三是固守，是提升自己物理防御力的辅助技能。当你的等级达到每品阶的一、三、七品时，都可以去学新技能（但要带足金钱）。有些任务相当有趣，其中一个居然要考验玩家的胆略：让我从高台上跳下去，没死的话再去找NPC交任务（切勿模仿）。刷到二阶一品后就可以去主城了。到了成都，给人的第一感觉是城里很荒凉，没有太多的屋舍，也没有过多的NPC，也许是战乱时期吧……

属性应用：组队的策略性

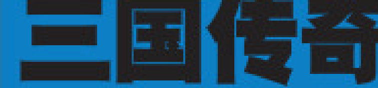
游戏中，一般刷怪升级都应该与其他玩家组队。因为人物的设计就是这样，几个不同属性的人物组队有属性的加成，这给玩家提供了很大的便利。但有利也有弊，毕竟组队打怪的经验值少一些。而且有些玩家会“默契”地划分势力范围，占据刷怪区域给其他玩家升级也造成了一定难度。总的来说，由于刚到二测的阶段，一些数据的设定不是很合理，一些功能也亟待完善。如随身包裹太小杂物经常放不下，游戏限定第一个角色的钱袋里不满100元宝不能新建角色等，都是很遗憾的（不知是否是为今后收费做准备）。不论如何，希望游戏在正式内测中，有比目前更好的表现！


▲ 购买消耗品


▼ 初始技能只有3个



三国传奇
●制作：天畅科技 ●运营：天畅科技
●游戏状态：9月7日第二次技术性测试
●官方网站：http://sg.fyplay.com



打靶归来 《丢丢球》新玩法解析

“日落西山红霞飞，战士打靶把营归，把营归”，小时候我们都唱过《打靶归来》这首歌，其轻快的旋律和乐观的精神一直感染着我们。如果现在也有打靶的机会，你会不会也想去试试看呢？那么，游戏米果运营的这款休闲游戏《丢丢球》就可满足你的愿望。

■重庆 Duke

打靶模式的游戏规则

打靶模式下，每局游戏的时间定为3分钟。在单位时间内，打中靶子最多的玩家或团队即为胜者。游戏开始后，玩家随机出现在地图指定的队伍起始点的随机位置，炸弹则随机放置于地图各处。玩家无法排除炸弹，但可用身体去抵挡它（被炸弹炸中会晕倒在地）。玩家或组队在比赛时间内击中最多的靶子，就可以取得胜利。如果时间耗尽后双方靶数相同，则判为平局。

游戏中的靶子是一个天蓝色椭圆形道具，随机出现在场地的任何一个角落。

▲ 靶子出现了！



▼ 这一下是否能打准？



夺宝模式简要指南

《丢丢球》中的英雄模式和计数模式讲究的是技术，而夺宝模式则是热衷收集狂人的不二之选。在这一模式下，玩家被打中的同时会根据被击中的效果扣掉身上相应的金钱。看到自己的钱被别人拣去，岂不心痛？不过钱可以被夺走，也可以设法再夺回来。

当有人头上出现钱袋的图标时，就代表他是当前收集钱币最多的人。不要犹豫，赶紧出手“轰炸”他吧！当有人头上出现猪头的图标时，则代表他是钱币最少的人。这时候你就要小心了，因为如果他破釜沉舟的话，你可不要乱了手脚（什么？没看到猪头？你注意自己了么……）。不过在多人混战时，你完全可以留个心眼，不要主动攻击而要浑水摸鱼，光靠捡别人散落的三色钱币就足够大发一笔了。



▲ 混乱的夺宝模式

▼ 抢钱为生，你安心么？

丢丢球

●制作：游戏米果 ●运营：游戏米果
●游戏状态：7月18日封测
●官方网站：http://www.rulaionline.com

几种道具球的使用

《丢丢球》中有许多意想不到的功能性道具，其中以道具球特色最为鲜明。

超级减速球：让对手慢得像乌龟一样，这时你抓住机会出手，他肯定反应不过来。

神魂颠倒球：被炸中者行走时方向键控制上下相反，左右互换。如果你不幸被炸中，可千万要稳住不要慌神。

束缚球：顾名思义，就是把玩家固定在原地。如果你的对手吃了这一弹，那就有仇报仇，有怨报怨吧！

隐形衣：具有和哈利·波特的隐身衣一样的神奇效果。只要穿上它，你的对手就对会你“视而不见”，你就放心大胆地发起攻击吧！



▲ 束缚球用处很大

▼ 神魂颠倒，走路小心

打靶归来：简易的打靶窍门

游戏中，最基本的攻击道具就是炸弹球，它不会带有任何特殊功能。但你被其他玩家打中时，会眩晕2秒钟时间，无法行动。所以在这一模式下完全要凭玩家的个人能力取胜。无论你怎样阻挡对手的脚步，只要他也打中了靶子，那么他就有了靶数上的优势。靶子被玩家击中后会立刻消失，又随机出现在游戏场景内的另一个角落。你的反应速度就要占上风了，拿起附近的炸弹去寻找下一个目标吧。显然，如果你是一名射击类游戏的高手，那么在这一模式你也肯定是个强者，只是游戏的射击视角稍有变化而已。如果你是个新手，打靶的轻松感也一定会让你乐在其中，从菜鸟变成射击高手并不是什么难事。P



▲ 靶子怎么不出来了？

▼ 第一名的感觉真好



头条 密保卡木马终现身 《魔兽世界》不再足够安全

特约通讯员灼灼报道 近日许多玩家表示，自己《魔兽世界》的账号被盗，且被盗的账号均已绑定了密码保护卡。这引起了广大《魔兽世界》玩家的警惕，同时也产生了很大的疑惑：按常理推断，密保卡安全性非常高，难道黑客已经完全破解了密保卡？事实上，《魔兽世界》在近一年前采取账号绑定密码保护卡措施之后，玩家账号被盗的现象的确已大大减少。但密保卡在理论上并不是牢不可破的，只是需要木马收集到更多的玩家登录信息而已。而新型盗号木马就是利用了这一原理，频繁地让玩家掉线或退出游戏，诱使其频繁登录。

▲ 密保卡的确一度让《魔兽世界》中的盗号行为几乎绝迹，但密保卡也有使用期限

据金山毒霸反病毒工程师仔细分析，这种名为"酷狮子"的系列木马，与传统的盗号木马有所不同。酷狮子盗号木马采取替换网游客户端程序的手段，仅在用户启动游戏时激活。木马会定时将游戏窗口关闭，引诱用户多次输入密保卡中的密码，再利用列举的方式盗取密保卡。一般来讲，盗取了密保卡中60%以上的密码组，就可以完成盗号。

在酷狮子被曝光后，木马的"官方网站"（http://www.kulion.com）已无法访问。但这并不代表酷狮子就是这种新型盗号者中的"独苗"，还有比它更暴力的木马也在对《魔兽世界》展开攻势。





▲ 现在，采用密保卡的网络游戏越来越多，而盗号者也忙不迭地"与时俱进"

这种叫做"矩阵终结者"的木马更为露骨，当玩家输入正确的矩阵数字之后，它就会自动记录正确的矩阵数字并使游戏掉线。玩家再次登入游戏，再次输入矩阵数字后，再次将其踢下线。这样周而复始的"玩法"，玩家还没有进入游戏，密码就已丢了。据中过木马的玩家介绍，这种木马会替换《魔兽世界》的执行文件WoW.exe（替换后只有26kB），并在玩家电脑上生成winow.exe、winow.dll两个文件。而木马的服务端在收到游戏账号和密码后将它加入数据库，点击"状态追踪"后，会有一个指示灯显示玩家账号当前的状态。如果变为绿色就表明玩家正在尝试登录游戏，此时只要选好"攻击方式"（是得到矩阵数字后立刻踢下线还是等一会再踢），让它"自动作业"就可以坐等"成果"了。

目前，在网上已经公布了许多有效杀灭此病毒的方法，大家可以搜索一下。此外，登录九城通行证，查看自己密保卡的建议更换时间并定期换卡，也是预防被盗的有效手段。

焦点 九城可能起诉T3 《劲舞团》之争可有终点？

特约通讯员囡囡报道 就在久游网戏剧性地宣布和韩方和解，重新续约《劲舞团》的代理协议后，又传出了九城可能状告T3 Entertainment索要赔偿的消息。上海本地媒体引述"知情人士"的说法，提出了索赔的可能性。不过，九城新闻发言人的官方说法，则是九城仍在和T3就其与久游网续签《劲舞团》进行讨论。



▲《劲舞团》纷争难平，其实久游网早有《超级舞者》"以防万一"

7月底，九城发布信息，称其将向T3支付不少于4300万美元，获得《劲舞团》今后在中国市场运营的独家授权。为了取得后续游戏《劲舞团Ⅱ》在中国大陆地区的独家运营权，业界估计，九城先期已为此支付了约2000万美元的费用。不到两个月后，久游网虽然力挽狂澜，但却付出了巨大代价。根据协议，久游网将把《劲舞团》未来两年收入的30%支付给T3等韩方相关公司，而在两年内，保底支付4500万美元。



▲ 目前国内市场上音乐游戏的竞争十分惨烈，但多是自主开发的产品

这样的结果未免让九城有被耍了的感觉。从目前的情况来看，有业内人士认为，韩方开发和运营公司的出尔反尔，一方面是要给当红的《劲舞团》续约谈一个好价码，另一方面也有乘机高价兜售后续产品的企图。不管怎样，九城和久游网为了一个区区游戏闹得不可开交，而韩国人则渔翁得利。因此也有分析认为，这进一步给中国本土运营商敲响了警钟，那就是代理运营越来越成为一条险途。两家公司吃了个哑巴亏，而其他运营商看在眼里。韩国公司这次赢得了金钱，却难免声誉受损，今后其游戏在中国大陆的畅销局面怕是很难维持了。



大洋彼岸的金山
——关于上市的财富游戏

■本刊记者 冰河

自从1971年纳斯达克证券市场在美国纽约建立以来，它还从未像21世纪初期这几年这样，让如此多的中国企业神往。就在不久前的9月13日，中华网投资集团有限公司首席执行官叶克勇受邀敲响纳斯达克当日的开市钟，庆祝公司赴美上市8周年。很多人都不会忘记，正是1999年9月，中华网在纳斯达克的出现，让正在新兴的互联网大潮中扑腾的中国人明白了“上市”“融资”的魅力。人们发现，一夜之间，一个人拥有的财富会成百上千倍地增大。尽管实际上这种财富多数时间仅仅存在于纸面上，很有可能同样会在一夜之间缩水到让一个人跳楼自杀的地步。但财富的魅力是无限的，证券市场对中国民众来讲并不算陌生，所带来的财富效应也不是第一天为大众所知。不过相对上世纪80年代末中国大陆曾经掀起的“股疯”，中华网带起的互联网上市风潮，让中国民众第一次明白了“知本”向“资本”转化的方式。证券市场带给人的不再是简单的投机欲望，而是将知识和创造转化成财富的有效渠道。于是以知识密集型为特征的互联网行业爆发出了前所未有的创造力，于是有了后来新浪、搜狐、网易、盛大、九城等一个个引人瞩目的财富传奇。

上市的N种途径

时间进入到2007年，纳斯达克的光环却似乎突然有些褪色。之前已有传闻的久游网并未如同城的盛大、九城一样选择在纳斯达克上市，而是去了很少为国人所知的日本大阪证交所。虽然中途横生枝节，被韩国人给搅黄了，但如今纠纷刚刚消停就再启上市日程。至于是继续日本的樱花之旅，还是改弦易辙奔向花旗美利坚，暂时还没有消息。随后，是业已将“雅虎中国”改名为“中国雅虎”的阿里巴巴。7月28日，马云在公司内部会议上公开确认了“阿里巴巴B2B业务将启动上市程序”的消息，并于此前一天向港交所提交了第一次上市申请。这两桩财富新传奇尚未有定论，却另有一桩消息传来：中国国产软件行业的不倒大旗、上市豪言从上个世纪喊到现在的金山软件也要上市了，地点同样选在香港。

金山的上市喊了很多年，时间长了，都颇有些“狼来了”的味道。不过这次看上去却不像是虚言，因为金山方面对各界媒体的采访要求均以各种理由回绝。金山总裁兼CEO雷军无奈地表示，现在不方便谈论关于上市的任何消息。根据上市路演期间的规则，企业在寻求上市期间必须保持缄默，以防止可能发生的内幕交易。到本文截稿时，综合来自香港媒体的报道，金山的上市路演已于9月17日展开，正式挂牌的日期定在10月9日。金山作为自1988年创业的中国IT企业元老，其上市却走了一条旁人从未走过的坎坷之路。



正是“剑网”的成功，让金山在互动娱乐的道路上走了下去

金山的“金山”

根据本刊记者辗转了解到的消息，金山此次上市保荐人应该是雷曼兄弟（一家为全球公司、机构、政府和投资者的金融需求提供服务的知名投资银行）和德意志银行。据雷曼兄弟最新报告预测，金山今年合理的市值为31～41.3亿元，明年合理的市盈率为12～16倍，并预测金山今年盈利将上升40%，达到1.39亿元。雷曼兄弟同时预计，网游目前是金山主要收入来源，占其总收入的68%。随着即将推出的新网游产品（《春秋Q传》）及明年上半年将推出的两款网游，金山网游每月人均消费值有望在明年初达到27.14元，远超过现在的16.21元。也就是说，金山在香港联交所上市，还是主打目前国内最流行的网游概念。至于相关的WPS、毒霸等软件业务，是否会分拆出来，目前难以确定。不过从目前的营收结构来看，即使剥离出去，对金山的主营业务收益影响也不大。只是对金山这么一个高举国产软件大旗多年的民族企业来说，如果分拆似乎有些尴尬。因此，最后剥离出去的可能性非常小。

此外，根据上市路演前的消息，目前金山第一大股东为公司董事长求伯君，持股25.48%；联想控股及新加坡政府投资公司淡马锡则分别持股11.73%和20.73%；英特尔及新宏远

创投则各持股4.15%。几大股东均做出了金山上市后在短时间内不会大量抛售的承诺，这意味着金山在上市之后将获得长期的资金支持。当然，前提是金山必须有足以让大股东保持持股信心的动作。

苦心布局，从纽约到香港


“剑侠情缘”系列的最新作已经在开发中


9月18日的《春秋Q传》公测发布会。金山已经近两年没有这么大的场面了，但金山的内心一直渴望着如此的大场面


9月18日，成都金山副总经理兼《春秋Q传》运营经理湛振阳（左）与金山副总裁邹涛（中）在接受媒体的采访

金山此次上市的布局其实从2005年末就已经开始。随着“剑网”系列游戏在市场上的成功，金山投入5000万元在大连成立了金山互动娱乐科技有限公司。而早已在大连创立的金山软件日语化研发中心，则是出于加强应用软件部门实力，摆脱本土的局限、走向国际化而实施的一项举措。在完成网络游戏和整个软件产业的布局后，金山的上市问题终于浮出水面。不过在长达两年多的上市布局中，金山所经历的风波也不止一次。首先是2006年中期开始的中高层员工分批离职的事件。当时包括财务总监、海外业务开发总监、技术总监、软件业务副总裁等高级员工纷纷离开，使外界对金山是否能保持平稳发展颇为担心。据当时离职的员工透露，离职的一个重要原因就是上市受阻。

由于金山成立于1988年，在上市业务审核中需要对公司建立以来的账务进行整理提交。而金山从建立以来始终艰难前行，不止一次面临生死边缘，历史业绩不能说很好。历史账务上的瑕疵，使金山在2006年失去了最好的上市机会。而2006年初几大资金的进入，也使企业的决策权受到了微妙的影响。虽然金山方面对企业仍持有绝对的话语权，但对于员工期权的分配方案，金山与后来介入的投资方始终争执不下。虽然最终达成了折中方案，但在一定程度上影响了员工士气，最终导致中高层员工批量离职。

不过，金山在上市过程中面对的最大障碍，实际上并不是人事变动，而是中国互联网行业一直存在的纳斯达克情结。作为中国软件和娱乐行业的旗帜，金山一直渴望能去大洋彼岸上市。而后来，同样是从老牌企业脱胎而来的完美时空（完美时空总裁池宇峰是国内知名教育软件企业洪恩软件的创始人），在纳斯达克的成功上市对金山也是个刺激。但美国在“911事件”之后，出于加强金融体系安全的需要，于2002年初通过了“萨斯班——奥斯利法案”，对此后登陆纳斯达克的非美国企业进行更严格的审核。萨斯班法案规定，提交上市申请的企业，必须先证实内部控制的严格有效性，审计师要在这些报告上签字。这使得对内控系统相对完善的公司在审计费用的花费上提高了近50%，如果内控系统更加复杂的话费用将更高。但如果企业内控系统得不到足够验证，则失去上市资格。其结果不但显著增加了审计费用，还使得审计时间大大延长。而上市之后，上市公司主要的领导都会在每年财务报告上签一些保证书，保证企业披露的财务信息和业务举措的真实性。如果出现不实，企业领导人最高将被处以100万美元罚款，最长将被判刑10年。第九城市稍早前涉及的惠普服务器采购风波，就是缘于美国方面认为，九城在采购中的信息有模糊和误导。

金山方面对企业结构的调整，当时也是为了应对萨斯班法案的措施。但对金山这样一个拥有近20年历史，业务和企业结构都经历重重变动的老互联网企业来说，此法案带来的上市成本非常高。除非将企业盈利最好的游戏业务分拆出来上市，否则不但整体上市的前景在几年内都无法明朗，即使上市，对企业运营团队的要求也将达到一个新的高度。如果为了上市而导致企业运营成本无限制提升，那就有些得不偿失——毕竟中国的互联网市场环境使企业难以达到美国方面的要求。也正是因为这一点，2007年只有完美时空成功在纳斯达克上市，其他新兴企业如久游网、阿里巴巴等都将目光投向了大阪或香港。而金山也最终放弃了在美国上市的努力，转向了条件相对宽松一些的香港市场。

上市之后……

金山的上市现在已没有悬念，但上市之后企业会如何转型，目前却没有明确的答案。金山在应用软件和娱乐软件业务方面的强弱非常明显，是将上市后得到的融资全力投向游戏娱乐业务，拓展网络游戏产品线，还是重整旗鼓，再次擎起中国应用软件行业的大旗，这将是今后所有人关注的焦点。唯一可以确认的是，金山上市挖来的不仅是一座金山，还会被重重新规则所约束。能否适应规则要求，让企业更加健全规范，这是金山在市场之外更需注重的问题。而这个问题不仅仅是金山要面对，也是所有已经上市和正在努力上市的中国互联网企业所需要解决的。我们希望类似九城遭遇的服务器采购风波，还是越少越好。


《春秋Q传》要做“最好混”的网游，邹涛说这是个理念的变化，要从满足核心玩家变为满足所有玩家，就算是一直在这里吹泡泡也能吹到满级


《春秋Q传》开发3年多，最终的公测版比起2005年年初在金山公司内向媒体展示的版本已是面目全非，只有可爱的风格一直延续

从《风色幻想6》看《风色幻想》系列的生命力

■ 广西 silvershark

今年暑期，广大RPG爱好者的目光几乎都集中到了《仙剑奇侠传四》与《空之轨迹SC》中文版上面，但就在这两款中日大作的夹击之下，还有一款SRPG（战略角色扮演）以其优异的品质赢得了不亚于前两者的赞誉，这就是来自弘煜科技制作的招牌系列最新作——《风色幻想6——冒险奏鸣》（以下简称WF6）。《风色幻想》（以下简称WF）系列的历史并不算太长久（第一作《魔导圣战》于1999年发行），但以“6”为作品名称后缀的WF6却已然是系列的第7作（算上独立成篇的《风色幻想SP——封神之刻》）。联想到当今国产单机游戏之日渐式微，战棋游戏更是整体没落，擅长制作战棋的汉堂早已退出单机市场，而曾经在战棋领域颇有建树的宇峻与奥汀在合并后也不再做战棋。相比之下弘煜却在2004年始以每年一作的速度延续着WF系列的辉煌，填补着国产战棋游戏市场上的空白（其他战棋类也只有今年弘煜以同样引擎参与制作过的两款，但大陆尚无代理），这就不得不让人感叹WF系列的顽强生命力了。

WF系列成为常盛不衰的国产战棋类游戏之原因浅析

究竟成为国产战棋类游戏独苗的WF系列有何独到之处呢？最重要的一点就是自始至今WF系列的制作团队都很稳定，如玩家较为熟悉的“恶魔三巨头”——骷髅D、必杀兔与恶魔猫。这一点看似简单，但实际上其他国产游戏能满足这一条件的委实不多。在稳定的制作班底与认真的制作态度下，WF系列一直保持着统一的风格，并且最重视剧情设计与人物角色的塑造，可以说剧情设定的宏大与人物关系的复杂程度上，在国产游戏里罕见出其右者。比如WF系列1至4代的剧情是按WF2、WF1、WF3、WF4为故事顺序组成完整的篇章，被称为“菲利斯多篇”（菲利斯多在游戏设定中是一种可以实现愿望的究极许愿魔法，简称F.L.S.D.，在游戏中被称为“菲利斯多”）。组成菲利斯多的4个英文单词所对应的单独解释分别是——“虚幻”“指引”“使之改变”与“命运”，从中我们可以看出WF系列深受日本ACG文化所影响的多元化特色要素。而整个系列的主体内容讲述的往往是在人与神难以调和的冲突下，英雄的冒险成员借助希望的信念再加上不懈的努力奋斗，最后创造出奇迹来阻止各个神的阴谋或惩罚，故事中始终贯穿着“因与果”和“罪与罚”这样的主题以及人与神间的爱情和友情的羁绊。菲利斯多篇完结之后，弘煜再接再厉推出了《风色幻想5——赤月战争》（以下简称WF5）。作为全新篇章的起点，故事围绕绿之星的赤与蓝之宿命以及双使徒与主角艾因的羁绊展开。剧情中关于污染带来的危害以及绿之星上人类的反省与对命运的抗争，颇有现实的启示意义。但WF5的故事远未完结，留下了不少未解之谜。新作WF6的剧情就是承接着WF5而展开，在揭开部分谜团的同时却又埋下更大的伏笔，即在WF6二周目结束后追加了爆料剧情，并直接预告WF7的出现。可以看出，这种环环相扣的故事必将营造出另一个不亚于菲利斯多篇的宏大篇章。下文所谈的正是在WF5大获好评的基础上，弘煜于今夏推出的被誉为WF系列黄金一代作品的WF6，从中领略一下WF系列的过人之处。



用希望奏鸣的弑神镇魂曲——WF6剧情解构与主要角色分析

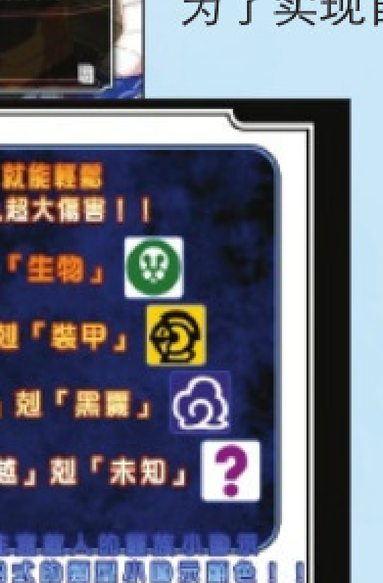
WF6出场人物众多，庞大的结构和复杂的剧情又创造了WF系列的一个高峰。故事发生在WF5的True End里的紫夜奇迹结束后的第3年，从新生利奇曼冒险旅团重组成功开始，讲述的是他们的一个终极委托任务——弑神，即消灭绿之星的意识，从而令其产生的黑雾消散与“灭世之兽”的进化对人类的威胁停止，同时一举铲除掉北方深月联邦议会多年来形成的毒瘤，解决南北对立，让新时代来临。委托人尤里西斯为了让冒险旅团完成它，煞费苦心地营造了种种套式的连环局，帮助主角成长与拼搏，给予他们希望的信念，最终让他们完成“弑神”的英雄壮举。故事在开始不久就显得扑朔迷离，随着剧情的进程发展谜底逐渐被揭开，犹如螳螂捕蝉黄雀在后般一连串的野心家的面目也相继浮出水面。玩家在这一过程中，很容易产生最终Boss从赤轨到萨耶夫再到尤里西斯最后到绿之意识频频转换的感觉。赤轨是萨耶夫在政治斗争上的棋子，而萨耶夫的野心却仅仅是尤里西斯实现梦想的垫脚石，所以尤里西斯在主角的眼中先后经历了朋友→救世主→敌人→英雄的认识转变。总体来看，WF6的整个过程跌宕起伏又悬疑不断，有着不亚于“进口大片”的惊心动魄，而一张一弛的剧情表现节奏又处理得合情合理。



“罪与罚”是WF系列不变的主题——安道尔在意识未被荒神铠甲彻底吞噬之前到当年放过的遗孤千语面前赎罪



WF6里提到了菲莉斯多篇各代作品的故事



WF6新手教学里对种族相克的说明

WF6在角色间的关系处理和角色内心挖掘方面更有进步，不仅新角色刻画出彩，前作中的旧角色也有了不小的成长，如天真无邪的可丽儿成长为明辨是非的领导者。在错综复杂的人物关系网中，有3个角色是最关键的，首先要说的是最值得称道的重要配角尤里西斯。自国产名作《天之痕》中的宇文拓以配角身份盖过主角光芒以来，一直都缺乏类似的出彩配角，而尤里西斯从行事方式上看几乎就是宇文拓的翻版。WF6实际上就是以新利奇曼冒险旅团成员的视角，来全程演示着尤里西斯的弑神计划。在这个过程中尤里西斯以弱者的地位登场，实际上却如同宇文拓那样信奉“成大事者须不拘小节”。他为了实现自己小时候的伟大梦想，将千年前已遭失败的弑神计划加以改造，利用兽之意的操纵能力精心策划了好几场战争，犯下了滔天的罪孽。但后来他又以自己的身体囚禁绿之意识，用智慧与意志压制神的高傲气焰，最后让他自己刻意塑造出的英雄旅团里的孪生兄长手刃自己，为他的所作所为进行赎罪。从正常的道德观来看，尤里西斯是罪不可恕的，必须遭受比死更严重的舆论和精神谴责。但从另一个角度来看，他也是个意志坚定且拥有极大决心和勇气的值得敬佩的英雄。编剧也有意将尤里西斯塑造成一个英雄，因为他的名字“尤里西斯”与他小时候的名字“奥德修斯”，都是借用希腊神话中当之无愧的英雄之名（奥德修斯是希腊文，尤里西斯是拉丁文）。游戏终章的名称叫做“不被传颂的镇魂曲”，正是对尤里西斯那不能被人所赞颂的英雄行为的写照（尤里西斯与宇文拓最大的不同在于他的所作所为的真相是世人所不能了解的）。

梅鲁，WF5中原利奇曼冒险旅团的一员，后来因众人出走离团而独自一人扛下了维持冒险旅团的重任，从而晋升为WF6的第一女主角。她先后拉拢了黑之团与苍鹰团的成员入伙，诞生了新的利奇曼冒险团，并充当领导者。表面上梅鲁是个拜金暴力女，但实际上是个坚强善良、助人为乐的女孩，她以过人的努力让大家同心协作，令冒险旅团再度拥有“家”的感觉。WF系列里每一作都少不了表现羁绊和约定的感情，WF6里梅鲁在机缘巧合下邂逅了她无意识中对着许愿石所许下的愿望：借用“金发的迪恩”的身体所变化成的“虚构迪恩”（蓝发的迪恩，WF系列惯用失忆主角，但以这次最有新意），从而奏响了他们命运与感情缘分的交响曲。当然，除了梅鲁与迪恩外，还有众多性格鲜明的其他角色。如精明干练的可可、平日沉默却常常语出惊人的千语、机灵可爱又害羞的菈菈荻、豪迈开朗的凯、爱吵架又啰嗦的大怪剑黑曜以及由雷、犹哈、萨米耶组成的负责后勤的整备三人组……这就是由利奇曼冒险团、黑之团与苍鹰团的成员所组成的最完美的组合——新的利奇曼冒险团。



弥塞亚冒险公会的全家福照片



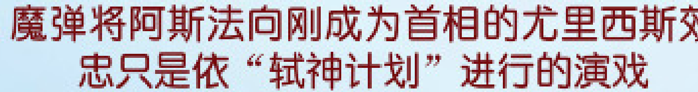
WF6引入了大型魔兽的“体型”要素

WF6首次采用了羁绊对话系统，分别针对梅鲁、千语与凯设计了3条有剧情分歧的路线。要想全面深入地了解每一位角色，就需要玩遍3条路线。选定路线后就要在每一章的最后去找相关的角色谈话，三心二意或是直接去休息是会影响剧情发展的。最后可以得到4个不同的结局（3条路线所对应的Happy End与一个Bad End）。虽然说这样能让游戏的耐玩度提高，让玩家更有动力进行多周目，但也相应地削弱了单一路线的剧情感染力（因为梅鲁的第一女主角地位决定了梅鲁线是第一选择），何况很多玩家并无过多的精力玩通全部路线，所以这种做法既有利也有弊。另外，WF6的恶搞元素堪称历代之最。最突出的是温泉偷窥事件（包括女孩子们的介绍和称号说明），还有梅鲁与伊莎贝拉的争吵等等，增添了很多诙谐有趣的笑料。

栏目编辑·8神经·yangli@popsoft.com.cn

增幅并不明显的进化——WF6系统、游戏性的创新及画面、音乐等要素简评





魔弹将阿斯法向刚成为首相的尤里西斯效忠只是依“弑神计划”进行的演戏



迪恩相信他们彼此之间的羁绊会带来能够打倒绿之意识的希望

自从WF5开创了新的篇章以来，WF系列的游戏系统也跟随着进行大改革。由于WF6沿用了WF5的引擎，新增的系统都是在原有的基础上进行了完善，虽然创新幅度很小，但仍可称为目前WF系列最成熟完善的游戏系统。自WF5开始，游戏采用依反应能力高低来混合行动的“行动顺序制”，来取代传统的敌我双方轮流行动的回合制，行动次序以及策略的运用成了制胜的关键，所以玩家要更精心计算好每一步行动。同时RAP（真实行动点数系统）消费规则改为采取百分比制，即每个角色将会有100%的RAP行动点数，而每个行动例如移动、攻击、道具、刻纹技能都会消耗数值各异的百分比，并在此基础上引入了称号系统，即指令所消耗的RAP比例由角色身上装备的称号来决定。例如“军神”的规则是移动35、攻击25、刻纹50、物品30，这样角色每回合能使用3次物品或4次攻击，而移动与刻纹最多只能使用2次，提升了角色的攻击次数，但限制了移动与刻纹使用能力。此外，这些称号除了决定战斗指令的RAP消耗量外，还可以强化角色本身的特性，补足角色本身的弱点，比如“巅峰斗士”能让“迴避反击+25%”与“反应+30”。这么一来，玩家可以借由称号的附加装备价值来强化角色的整体战力。游戏里还设置有许多在特定条件下的称号奖励任务，比如第一章打倒强大的荒神骑士可以获得“星碎雷袭”。而有些称号的名称非常有特色，如“地上最强生物”，这些都加强了游戏的挑战性与趣味性。

此外，由于角色不再区分职业，并且武器与防具固定，从而引入了所有角色都可以共享的晶体镶嵌与刻纹养成系统。晶体可以镶嵌到角色的装备上，使之获得额外效果加成以强化战力或补足弱点。晶体分红蓝两种，红色的可以增强攻防能力，蓝色的附加状态伤害，如混乱、昏迷等。每战根据敌人的属性和攻击特点，在准备时调整好晶体的镶嵌，以组合出最适合玩家作战方式的装备风格。刻纹系统是过去的徽章系统的优化版，高阶的技能需要足够的经验值才能开放，而这些技能会随着装备对象的不同而交换传递，使战斗更具不可预见性、复杂性和观赏性。如空间刻纹可以自身远距离跳跃及传送队友，以确立行动的优势。刻纹其实是应剧情而产生的特殊物品，可以借由购买或是完成支线任务获得，分成攻击系的红色刻纹、回复系的蓝色刻纹与强化系的绿色刻纹。自由发展的人物能力配点和由熟练度决定的奥义技能修炼与学习（WF6取消了WF5里新技能要满足前置技能使用100次的严苛条件），还有强化的魔兽系统（包含捕捉、合成与技能继承）等，可以说，这些都能让玩家充分体验到DIY队伍角色能力的乐趣。同前作一样，WF6应游戏剧情在大地图上沿用飞行船的移动方式，并将自由接洽任务的部分选择条件改为完全开放，大大提升了自由度。

二周目附加剧情里厌夜说出了可可是被黑翼使徒夺走了存在的真正的莉可莉丝·茵菲妮特



梅鲁线里在结缘之日那天迪恩与梅鲁进行了浪漫的约会

上面所说到的系统特点大多在WF5中都已确立，不同的是降低了技能学习的条件以及魔兽合成时因顺序不同而得出的结果普遍不同，此外还有失力粉对Boss无效等，真正的新增元素只有魔兽体型要素与料理制作系统。在对战时，有些大型魔兽或机甲会占据2×2、3×3等战场格子比例，看起来将会变得更具压迫感与威胁性，玩家也需更加缜密地考虑行动才能确保胜利。料理制作系统具有收集要素的成分，可以将捕捉魔兽的食材制作成强力的辅助食物。总体上由于敌人AI的提高与攻防的加强，游戏难度有所提升，因此种族相克变得相当重要，否则用不相克的技能打很费劲。在游戏界面和操作性方面也与前作大同小异，支线任务稍微丰富一些，而且隐藏任务里还可以挑战前作中的魔恩和塔莉以及死神贝莉卡与她的幻之一族，不仅加强了挑战性，也让老玩家们多了一份亲切感。



尤里西斯（奥德修斯）请求他的哥哥迪恩结束自己的生命以完成弑神镇魂曲的最后一小节

WF6的画面与WF5相比，没有大的改观，依然保持了一贯绚丽的日式奇幻画风。但人物表情相当丰富，尤其是在重要剧情里更加注重细节的描写，其中不乏搞笑可爱的Q版头像或全身像，加强了表现力与感染力。总体来看，视觉效果进步不明显，还有待于改进。由狮子吼工作室制作的音乐水平与以往相当，从画面音效的角度来看，给人一种缺乏创新意识和因循守旧的感觉。当然，以WF系列每年一作的闪电推出速度与小制作成本而言，也算可以理解。

总体而言，WF6不是一款完美的战棋，比如优秀的战棋游戏所具有的平衡性从来都不是WF系列的强项，而且剧情和世界观上的连续性也让新玩家很难中途加入到这个系列中，显得比较fans化。但依靠WF系列一贯严谨的制作态度和曲折的剧情设计，WF6依然能算是一款极有魅力的游戏。而弘煜作为善于听取吸纳玩家意见的厂商，相信WF7将会在WF6的基础上更进一步，延续着WF系列的辉煌。



广纳百川方为海
——《星际争霸》种族渊源略考

□广东 八云紫

记得以前曾经有人跟我说，《星际争霸》里三大种族的设定那是属于“神来之笔”，是可遇不可求的奇迹。当时的我因为见识尚浅而对此大加赞同。不过，有句老话说得好，罗马不是一天建成的，星际的种族设定也可谓源远流长，集科幻与动漫等流行文化之大成。从种族背景的设定来看，与其说《星际争霸》是个巨人，不如说它是站在了巨人的肩上。

美国本土科幻文学的滋润

大家都知道美国是个发展历史并不长久的国家，建立到现在也不过230多年。这一点在文学方面表现得比较突出，其间尽管诞生了诸如海明威、杰克·伦敦、霍桑等名家，但总体来说，美国文学比其他各国文学还是要少那么一些厚重感。也许只有一个分支例外，那就是科幻文学。科幻文学虽然起步是在英法，却是在美国达到鼎盛的巅峰，世界科幻大师名人堂中有2/3来自美国，名人堂本身也设立在美国，世界最高科幻文学奖项雨果奖和星云奖都是在美国评选。

因此我们可以说，像《星际争霸》或者《光晕》这样最优秀的科幻游戏诞生在美利坚大地上是一件理所当然的事情，也只有美国的科幻文化才能孕育出此类纯正的科幻血统。如果到了日本就会演变出《最终幻想》这类和风英雄故事了……要追溯星际中三大种族的起源，不得不提到已故的科幻大师罗伯特·海因莱因，以及他那不朽的名作《星船伞兵》。这部作品在1997年被导演保罗·范霍文拍摄成同名电影（在国内通用的是港译名《星河舰队》）。曾经有不少不知情的玩家在看过电影后惊呼：“这是在抄袭‘星际’嘛！”——从这个角度来看，《星船伞兵》与《星际争霸》的关联显而易见，但是也很明显，一部诞生于上个世纪中叶的小说是不可能抄袭一款上个世纪末才发售的游戏的。

科幻泰斗海因莱因为我们描述了这样一个人类社会，在这个社会中人们只有服役才会有公民权，才能参加选举或者在选举中投票，因此整个政府都是由一帮退役军人组成，军队拥有着绝对的权力。而只要稍微注意一下《星际争霸》中人类社会的构成，你就会发现这二者之间有着惊人的相似，以至于整个人类的剧情任务中几乎没有平民出现，全是一帮大兵。此外，《星际争霸2》中新增加了人类单位“收割者”，这帮背着火箭的大兵也简直就是小说中那些穿着装甲动力服的机动步兵们的翻版。

海因莱因还在《星船伞兵》中为我们创造了一个美国科幻史上最经典最成功的外星种族雏形，大师在这部作品中第一次写到了“虫族”，《星船伞兵》能跻身科幻经典之列，有一半要归功于它。在这之前，科幻小说中的外星人再怎么奇形怪状，它们的文明都是在使用工具的基础上发展起来的技术文明，而海因莱因则第一次向人们展现了另一种可能：仅凭借种族自身的适应能力和进化能力而发展起来的身体文明。在《星船伞兵》中，虫族社会的基本结构都已经明朗，它们有分工明确的工人和士兵，擅长钻



罗伯特·海因莱因的《星船伞兵》与保罗·范霍文拍摄的《星河舰队》

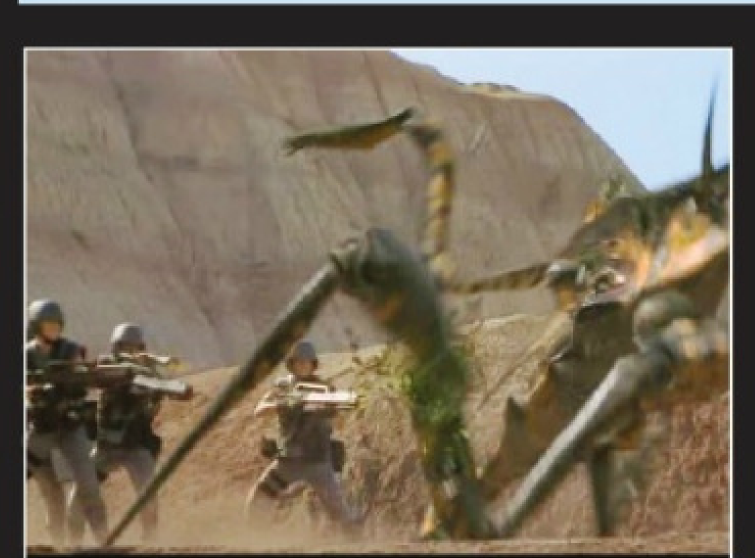
地，并且在肥胖的脑虫指挥下作战，玩通星系任务版的各位应该都知道脑虫是什么东西吧？在《星船伞兵》热卖之后，虫族的形象深入人心，于是之后无数科幻作品中都出现了他们的身影，不过这些作品中鲜有能望大师项背者。奥森·斯科特·卡德的《安德的游戏》算是其中之一吧，卡德在《安德的游戏》及其姊妹篇《安德的影子》和续篇《死者代言人》中，进一步为我们细化了虫族的设定。在这个系列中，虫族被描述成一种拥有群体智慧的生命群落，它们拥有女王，拥有了能和人类相抗衡的星际舰队，以及使其能够在整个宇宙范围内保持思维同步的通讯手段——安塞波。



《星际争霸》中的人族士兵

相对与以上两族，神族的来历则稍显复杂。从科幻作家们开始描写外星人的时候起，九成以上的外星人都会玩些读心术、心电感应、手指放个光之类的把戏，这在那些三流科幻小说中显得尤其突出，这使得神族的起源变得更为难以考证。不过在考察神族的种族特性和社会结构之后，可以发现它有两个主要的特点：首先，神族是一种以“灵魂”为核心构成的、半能量半物质的生命体；其次，神族的社会体系，有点类似于古罗马共和国时期的奴隶主共和制与一些宗教的政教合一体系相结合的产物。

美国科幻中描述能量生命的作品有不少，其中比较早的有新浪潮时期的《舞》，这部作品以一种纯能量生命的视角描写了人类试图与纯能生命接触的故事，不过，因为其采用了过于前卫的意识流手法而影响不大。况且《星际争霸》中神族是有实体的，与小说中描写的完全无形的能量生命相去甚远。事实上，与游戏中描写的神族形象更为接近的是硬科幻大师杰克·威廉森笔下的一种精神生命体。值得一提的是，杰克·威廉森在他的名作《天网堕落》中也为我们献上了关于虫族的精彩描述——他为我们详细描绘了虫族的女王，那是一种能够生育并且仅凭自身力量就能够在宇宙中自由穿梭的强大生物。不过杰克·威廉森在小说中描述的这个“神族”采用的是类似‘魔兽’中兽族的酋长制，这与神族的社会体制不符。而神族那独特的政教合一体制哪怕在美国科幻黄金时代常见的以描写宇宙帝国为主要内容的“太空歌剧”中都不常见到——弗兰克·赫伯特的《沙丘》中的沙丘帝国可以算是一例，不过沙丘帝国更多的是建立在香料的贸易垄断之上的，而香料本身就是一种“能使身体返老还童的毒品”，说白了沙丘的政权就和现在的哥伦比亚大毒枭一样，皇室的精神能力反倒是次要的。



《星河舰队》与《星际争霸》里人类与虫族的战争不乏相似之处

那么，神族到底有没有一个直系祖先呢？我们将在下面另外探讨。

总而言之，星际的3个种族，其实都是来源于美国科幻文学，这就和我国武侠游戏中“仙”“魔”“人”三族的设定类似。不同的是，暴雪完美体现了这3个种族的差异，而国产游戏即便如《仙剑奇侠传》这样的作品，“仙”“魔”“人”除了外表外基本没什么不同——有时候连外表都一样，纯粹就沦为一种装饰。

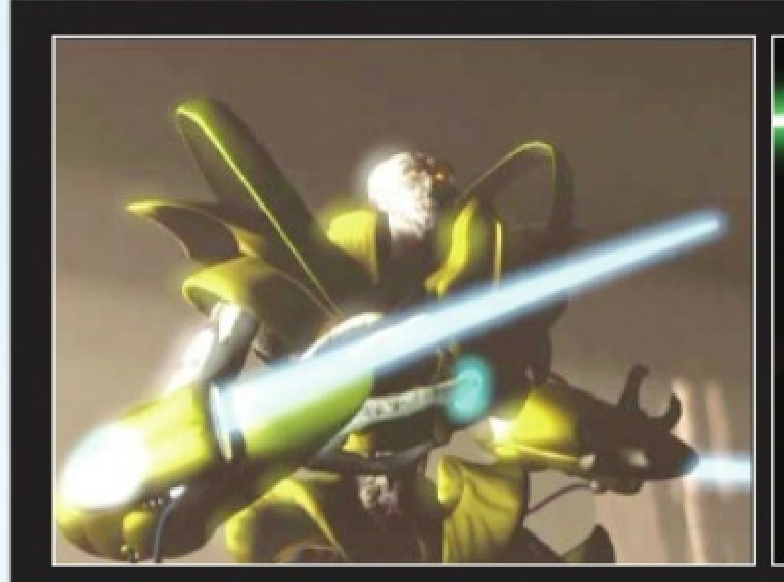
影视作品的影响

刚刚我们说到，星际中的虫族其实是源自科幻文学，但是在上面提到的所有科幻作品中的虫族要拿来作为一款RTS中的独立种族登场，都还存在不少缺陷。在《星船伞兵》中海因莱因干脆就跳过了虫族是怎么飞越宇宙的这个问题；卡德则回避了虫族在太空中如何攻击的问题；而杰克·威廉森那威力巨大的女王完全是依靠身体撞击摧毁地球的整个太空轨道系统的。要解决这个问题就要把目光投向电影帝国好莱坞。

游戏借鉴影视作品已经不是什么新鲜事，如果没有《拯救大兵瑞恩》和《兄弟连》，恐怕我们看到的《荣誉勋章》和《使命召唤》也不会是现在这样。而《盟军敢死队》中也随处可见《加里森敢死队》《逃离雅典娜》《六壮士》等著名二战电影的影子。

暴雪的设计人员在设计虫族的时候，也参考了一部非常有名的科幻电影系列——那就是《异形》系列。最直接的例证就是虫族著名的兵种刺蛇（俗称“口水怪”），这种大虫子不但外型酷似《异形》中怪物的成年形态，连攻击方式都直接来自电影——看过整个系列的人应该都对影片最开始幼卵中流出的体液溶解飞船甲板的情节记忆犹新吧？另外，虫族的基础兵种“迅猛兽”（俗称“小狗”）在外形上也非常明显看到异形幼虫“异爪”的影子，虫族女王的寄生技能也和《异形》电影中描写的一模一样。

同样的借鉴还体现在神族的武士们身上，从剧情中我们可以知道，其实神族连执政官都是会用光刀战斗的强大武士，而不是像游戏中




神族武士与来自《星球大战》的武士都擅耍光剑

那样只有最低级的狂战士才用光刀战斗。这让我们联想到了什么？没错，JEDI，还有SITH。不同的是，电影《星球大战》中侍奉原力光明面的武士们和侍奉黑暗面的武士们都使用自己的刀挡开所有攻击，而神族的战士们则使用更先进的全身护盾。

此外，神族还参考了另外一部久负盛名的科幻影视作品，这就是《太空堡垒》。太空堡垒中的海顿人就是神族的直系原形，他们不但与神族有着类似的身体结构和社会组织，而且同样被完全由生命体所组成的种族所击败。海顿人在太空堡垒的编年史中是被维因人击败，维因人也是海因莱因虫族的变种，它们有蜂房，飞船是生长出来的，只不过它们的女王和高级官员不知为何有了人类的外表（这应该是受《星际迷航》的影响吧）。而神族，众所周知，他们被虫族打到连母星都放弃了……

结合暴雪最近放出的一系列影像和资料来看，《星际争霸》的设计人员——至少是《星际争霸2》的设计人员对《太空堡垒》实在是情有独钟，你没看人家把鼎鼎大名的“VF”变形战机都搬出来了吗？只不过为了避免版权纠纷把名字换成了维京战机（Viking）而已。而且人类很多建筑都可以变形，飞机场变成的那个巨型飞船怎么看怎么像BDF-1“麦克罗斯”号嘛！也许你会感到怀疑：“暴雪有必要这样做吗？”实际上，在游戏和电影世上，诸多伟大作品之间的相互借鉴（亦可美其名曰为：向XX致敬）屡见不鲜。既然《使命召唤》可以肆无忌惮地照搬《兄弟连》剧情，那么暴雪在新作里适当地玩玩Cosplay又有什么不行呢？

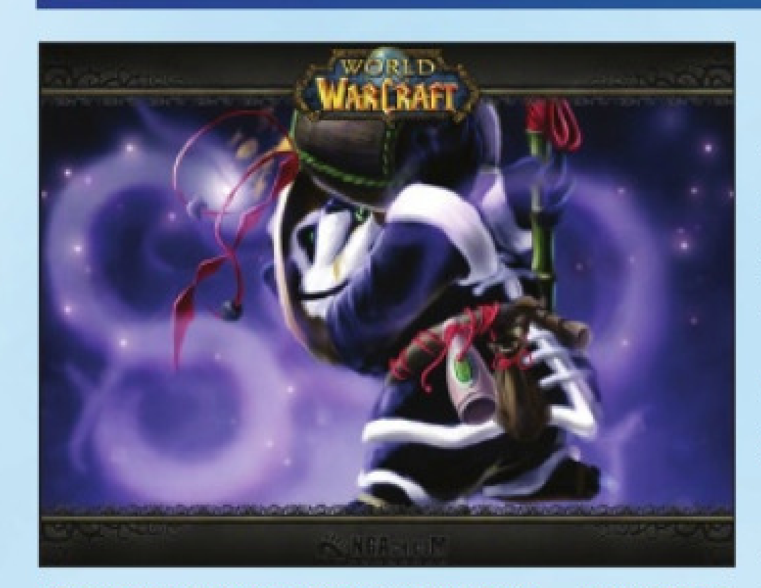
值得一提的是，《太空堡垒》的母体虽然是日本TV动画《超时空要塞》，不过经过美国人这么一改编，已经彻底美国化，完全变成了一部美式太空科幻史诗，因此我才将它与下面要提的内容分开。





刺蛇与异形，而这从外形到攻击方式，都如出一辙

日本动漫文化的渗透



熊猫酒仙的造型曾经引发争议，但注意看改变造型后的酒壶仍然是日本样式的，而非中国特色的酒葫芦



《星际迷航》中的美式制服，与《星际争霸》的风格差异甚大

这里要首先提到的是前些年闹得满城风雨的熊猫酒仙事件。暴雪起初是让我们的国宝穿了一身和服登场，结果遭到全世界所有中国玩家的声讨，官方网站也一度被挤瘫，最后暴雪不得不将熊猫改回唐装，并且向中国玩家道歉。事件看起来是中国玩家胜利了，可是，日本文化在欧美的影响之大绝对不可以忽视，君不见熊猫酒仙穿了身唐装，手里拿的却还是日本的酒器吗？同样的范例还有剑圣，这家伙就是一日本武士，不但背着靠旗（编注：注明一下，靠旗倒也不是日本独有的，中国南北朝时期就在北魏军队中出现过，也是现在京剧艺术中武旦的重要饰品），还会时不时大喊“芥末！”。

而在《星际争霸》中，日本动漫文化的渗透也随处可见。最明显的要属人类，请大家仔细观察《星际争霸——母巢之战》任务选择画面上的人类将军图标，是不是很眼熟？按道理讲，这样一款脱胎于美国本土科幻文化的作品，它的军服设计应该也带有浓厚的美国本土科幻味道才对，最起码应该和《星际迷航》中的联邦舰队制服差不多才对，可是熟悉日本动画的筒子大概一眼就看出来了，这哪是寇克（《星际迷航》中企业号的舰长）的紧身衣，反到和日本动画中他们的同行们越靠越近，到了《星际争霸2》中这种趋向显得更加明显，暴雪公布的神族兵种演示动画中的人类指挥官形象很眼熟吧？看那烟斗，看那大盖帽，看那大胡子，这根本就是日本动画从《宇宙战舰大和号》开始就形成惯例的经典大胡子盖帽舰长形象嘛！

此外，人类巡天舰那威力巨大的主炮也以“YAMATO”（大和）为名，这让我们中国玩家心里多少有些不是滋味。但是这样又有什么用呢？其实暴雪一直都很喜欢在自己的作品中融入各种文化类型，看一看《魔兽世界》就知道了，人类和矮人体现的是中世纪的欧洲文化，总是在身上挂满装饰的牛头人以及他们的帐篷则酷似非洲草原上那些骁勇善战的部落，被描述为“凶猛残暴”的半人马其实是以蒙古人和他们的铁骑为蓝本虚构的，而总是蹦来蹦去的巨魔则是一群玛雅人。所有这些，都表明暴雪是一个喜欢广纳百川融会贯通的公司。而现在日本的游戏和动画在全世界范围内流行，暴雪在游戏中融入那么一星半点又有什么奇怪呢？

因此，笔者觉得与其因此对暴雪有什么看法，还不如提醒一下国内的游戏厂商们，反思一下为什么守着远比美国文化、日本文化都要博大精深得多的中华文化宝库却做不出一款能在世界打响名号的游戏作品。只有将我们自己的文化推广到全世界，只有当“仙剑”“轩辕剑”拥有和《最终幻想》《勇者斗恶龙》一样的名气的时候，将来“魔兽”中的剑圣也许就会改名叫“风清扬”了！





这是日本太空科幻动画中典型的舰长形象

美少女梦工场5

全结局揭秘攻略

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

精品 总评 8.5

制作	GAINAX
发行	光谱资讯
类型	模拟养成
语种	中文

文化包容性：8.5 上手精通：8.5 画面：8.5 音效：8.5 创新：8.0 剧情：8.5

《美少女梦工场》系列融合了生活、学习、打工、恋爱和冒险等元素，是模拟养成类游戏中的经典品牌。本作再度由赤井孝美担任制作、企划及人物设计，用40多种属性参数来判定表现女儿的行为举止，在日常生活中经历35种学习课程和打工选择，使养成模拟程度更为逼真，舞台也更为广泛。

一、女儿的基本属性




结局：天界的女王



结局：妖精的女王

游戏中的女儿属性很多，大致可分为身体、性格、能力、技能和战斗五大类。

身体属性包括身高、体重、视力和三围。若体重过高会使魅力下降，得适当增加运动、调整吃饭方针或吃减肥药来保持身材。若给女儿安排过多的补习班、书店和资料输入员打工，会引起视力下降，视力降到0.5时就要带女儿去配价格不菲的隐形眼镜了。

能力属性包括体力、精神力、运动能力、智力、声望、气质、魅力和压力，这些属性在0～999之间变化，其中体力和精神力就是冒险战斗中的HP和MP。在日常学习和打工中会积累压力，若压力达到体力和精神力总和的一半，女儿便会生病。因此要适当地增加自由活动时间，在休假时经常带女儿游玩放松以缓释压力。智力是影响到女儿考试成绩的属性，而魅气和气质则是触发特殊事件和人物出场的属性。

性格属性包括爱情（可理解为爱心）、道德、细心、独立、适应、社交、逻辑、自尊和创造，除了创造在0～100之间变化，其他属性都在-100到100之间变化。游戏中可通过状态观察到女儿的爱情、道德和细心属性，而其他属性


结局：王国的女王

是隐藏的，可前往滨崎黄金小巷里花钱通过占卜来获知，这些属性与好友之间的互动事件和结局有关。

技能属性包括剑术、格斗、游泳、魔法、言灵、分析、音乐、舞蹈、演技、绘画、料理、时尚、御宅和交易。这些属性最高为 10 级，可通过安排相应的课程或社团来提升属性值。家长要有选择性地让女儿修习某几种技能，避免杂而不精的情况。

战斗属性包括 HP、MP、攻击、防御、魔力、抗魔力、命中和回避，除了 HP 和 MP 是由体力和精神力转化而来，其他属性都是依据技能属性和装备变化而计算出的。

二、初始设定对女儿属性的影响

在游戏开始要进行初始设定，包括家长的姓名、性别、生日、血型和职业等，以及女儿的名字和生日，其中影响较大的是家长的职业和女儿的生日，家长的职业会影响到收入和信用度，女儿的生日则决定了个性、擅长技能和魔法种类。

火象星座

魔法等级			习得魔法	特点
牡羊	狮子	射手		
1	1	1	火炎弓箭	攻击力小
3	6	7	愤怒之炎	攻击力↑
6	3	4	火焰暴风	攻击力中
8	9	9	大爆炸	攻击力大

水象星座

魔法等级			习得魔法	特点
巨蟹	天蝎	双鱼		
1	1	3	小石头	攻击力小
3	4	1	治愈的露滴	恢复HP
6	6	9	冰的子弹	攻击力中
8	9	7	再生之海	完全恢复HP

土象星座

魔法等级			习得魔法	特点
金牛	处女	魔羯		
1	1	1	小石头	攻击力小
3	6	4	岩石弹	攻击力中
6	3	X	大地之盾	回避↑
X	8	7	大地的束缚	敌无法行动
8	X	9	岩石瀑布	攻击力大

风象星座

魔法等级			习得魔法	特点
双子	天秤	水瓶		
1	1	1	真空刃	攻击力小
3	6	4	龙卷之牙	攻击力中
6	3	X	风的安眠曲	敌睡眠
X	8	7	风的治愈之手	恢复HP&MP
8	X	9	天之怒	攻击力大

三、教育方针

每月初都有一次机会制定本月的教育方针，它会对女儿的属性潜移默化地产生影响。

吃饭：主要影响女儿的体力和体重，此外减肥会降低自尊心，豪华会带来蛀牙的危险。

零用钱：它会影响女儿的适应性，多的零花钱会提升适应性。当女儿无力购买赠送给同学的礼物时会请求家长帮忙，答应的话可提升和女儿之间的感情。

门禁：它影响女儿的道德和社交，门禁较早会提升道德，但是会降低社交能力。为了女儿的健康成长，将门禁定为晚上 9 点为宜，可以舒解学业的压力，也能培养孩子的社交能力。

读书和游玩：它会影响到女儿的平时行为和社交，如对女儿管理较宽松，那么她在空闲的时候就不会写作业，而是和好友上街购物。

礼仪规范：它影响女儿的道德和细心。

待人处世的方法：它影响女儿的爱情值，爱情值决定对他人是否有爱心，感情是否细腻丰富。如爱情值低，则待人冷漠而缺乏爱心。

与人协调的态度：影响女儿的独立和自尊。

思考方式：影响女儿的逻辑和细心。

四、行程安排

女儿每年都有机会选择参加一种社团活动及一门选修课。在每周要完成 6 天的课程，周一至周六下午 3 点前是学校安排的课程，无法更改。其中周一、三、六为文化课，周四为选修课，周二、五为体育课。下午 3 点后是为女儿安排活动的时间，包括社团活动、才艺班和打工项目，社团活动固定安排在每周二、四的下午 3～5 点，才艺班和打工在剩余的时间里自由安排。安排过满的行程会提升压力，使成功率降低，因此留下一定的自由活动是必要的。

课程学习会出现加油、很好和很棒 3 种评价，根据评价会使属性产生不同程度的变化，如取得“很棒”评价，除了以下属性产生变化外，领导力还额外 +1。才艺和打工根据熟练程度而升级，才艺班由于等级不同而对女儿属性有不同程度影响，打工等级提升会带来薪水的增加。部分课程会在每年的固定时间进行发表会或比赛，取得优胜能够额外提升属性。

校内社团活动一览

社团名称	出现时期	属性影响
田径社	小学	运动↑体力↑智力↓
合唱社	小学	音乐↑
新闻社	小学	言灵↑
算数社	小学	分析↑智力↑体力↓
游泳社	中学	游泳↑体力↑气质↓
新体操社	中学	舞蹈↑体力↑细心↓
剑道社	中学	剑术↑运动↑精神↓
柔道社	中学	格斗↑精神↑气质↓
文艺社	中学	言灵↑运动↓
漫画研究社	中学	绘画↑御宅↑运动↓
电脑社	中学	分析↑智力↑体力↓
戏剧社	中学	演技↑体力↓



校外才艺班一览

才艺班	时期	属性影响	发表会时间
补习班	小学	压力↑智力↑分析↑视力↓	—
健身会馆	小学	压力↑体力↑运动↑体重↓	—
空手道	小学	压力↑体力↑精神↑格斗↑	秋分之日
钢琴	小学	压力↑气质↑细心↑音乐↑	建国纪念日
芭蕾	小学	压力↑体力↑魅力↑舞蹈↑	敬老日
绘画	小学	压力↑细心↑绘画↑	勤劳感谢日
茶道	国中	压力↑精神↑气质↑	—
英语会话	国中	压力↑智力↑言灵↑	—
居合道场	国中	压力↑精神↑运动↑剑术↑	建国纪念日
剧团	国中	压力↑演技↑魅力↑	成人节
魔术	国中	压力↑魔法↑精神↑道德↓	—
瑜珈	国中	压力↑精神↑体重↓	—
料理	高中	压力↑烹饪↑	—

打工项目一览

打工项目	时期	薪水	影响属性
书店	小学	800	压力↑体力↑交易↑
义工	小学	300	压力↑爱情↑道德↑分析↑细心↓
清扫员	小学	1600	压力↑体力↑气质↓魅力↓
保姆	小学	1000	压力↑精神↑爱情↑气质↓
帮佣	小学	0	压力↑爱情↑料理↑时尚↑
服饰店	国中	1600	压力↑时尚↑交易↑运动↓
咖啡店	国中	2800	体力↑魅力↑交易↑精神↓
搬家工人	国中	4000	压力↑体力↑精神↑气质或魅力↓细心↓
便利商店	高中	3200	压力↑交易↑体力↑精神↓道德↓
女仆茶馆	高中	3600	压力↑御宅或交易↑魅力↑精神↓道德↓
资料输入	高中	4000	压力↑分析↑体力或运动↓
餐厅	高中	2400	压力↑料理↑体重↑运动↓
警卫	高中	9000	压力↑精神↑气质↓爱情↓
家庭教师	高中	2400	压力↑言灵↑智力↑体力↓
成人俱乐部	高中	18 000	压力↑交易↑魅力↑气质↓爱情或细心↓道德↓

1. 才艺班学习事件

降灵会：参加超自然现象研究社 10 次以上课程，每年会发生一次降灵会事件，根据女儿的魔术技能，可召唤出不同的妖魔对话——L1 ～ 2：狗的灵魂，精神 +5；L3 ～ 4：自杀者的灵魂，精神 +5；L5 ～ 6：黑暗帝王哥不休，领导 +5；L7 ～ 8：恶魔，领导 +10；L9 ～ 10：恶魔，领导 +20。

外国人搭讪：参加英语会话课程后，在 5 月和 10 月有 5% 几率发生。根据言灵技能的等级，会有不同的属性影响——言灵＜ L5 且社交＜ 40，则压力 +10；言灵＜ L5 且社交＞ 40，则领导 +5；言灵＞ L5 且社交＜ 40，则压力 +10；言灵＞ L5 且社交＞ 40，则领导 +10。

瑜珈教室：当女儿上国中后，身材变胖，周日前往流行时尚大楼会遇到苗条女人在发传单，这样就开放这项才艺班的学习了。

下厨事件：安排女儿学料理的话，某天女儿会亲自下厨做饭。结果依女儿的料理技能判断。

2. 小学期间打工事件

老人的酬谢：安排义工的行程连续半年以上，并且爱情＞ 40 时，在义工劳动结束时会出现老人打赏的剧情，赠予富有爱心的女儿一笔补助费用。此事件每半年可触发一次。事件影响：得到养育费 5000 元。



结局：外国的公主

海之家：曾经去过纪念品店三阶堂并认识过九鬼先生，在 7 月的第 1 个周六（海之日前夕）会打电话来，邀请女儿前往海之家打工。事件影响：压力 +10、交易 +3、体力 +3、体重↓、社交↑。报酬：8000 元。若细心＞ 40，可在完成此事件后触发美人鱼唱歌事件。

拾金不昧：在每年的 1、3、5 月的第 3 周安排清扫员的打工，有 10% 几率发生。随机拾到 1000、5000、10 000 元，选择：把它交给警察（养育费增加所拾到金额的一半）；自己收起来（所拾金额全部增加到养育费中，道德 -20）。

孩子们的赞美：为女儿安排保姆工作，连续半年以上且爱情＞ 40。事件影响：工作中的女儿会受到孩子们的赞美，压力 -10。

3. 国中打工事件

客人的邀约：在每年 3、7、11 月的第 1 周安排了咖啡店打工，则会有 10% 几率发生。客人邀请女儿在完工后吃饭。事件影响：若选“接受邀约”则道德 -1；若有恋爱的对象，恋爱值会下降。

神社巫女：在第 3 年的 12 月第 1 个周六，吉普会提出神社巫女的打工项目，同意安排打工，此后每年都会触发此事件。事件影响：压力 +10，交易 +3，魅力 +3，细心 +1。薪水：6000。

角色扮演：在国中之后，和苇名参加动漫博览会之后，魅力＞ 200 的话，次年的 6 月第 3 个周六都会接到动漫店老板打邀请的电话。如接受打工安排，以后每年都会接到老板邀请电话。事件影响：御宅 +3，领导 +3，魅力 +3。薪

水：10000。

4. 高中打工事件

接待小姐：在毛利的推荐下进入演艺公司后，若演技＞L3，魅力＞500，则此事件在第6年的6～9月触发，毛利问女儿在秋分之日是否参加接待员打工。事件影响：压力+10，体力+3，领导+3，气质-2，道德-1，社交+1，自尊+3。薪水：20000。


结局：偶像团体

骚扰事件：安排女仆茶馆打工，当女儿魅力＜500，或魅力＞500但其他条件D以下，则每月的第4周有5%几率触发此事件。女儿根据细心程度会有不同的反应——细心＞40：赔偿2000元，压力+10；细心-40～40：压力+10，精神+20；细心＜-40：精神+20，交易+10。

蛋糕店打工：完成黑田的5段事件后，第6年11月黑田老爸会邀请女儿到店里打工。若细心＞40还会触发遇到圣诞老人事件。事件影响：交易+3，气质-2，魅力+3。薪水：8000。

英雄展览：参加毛利的经纪公司，若演技＞L5，在3月份的课后毛利会问女儿要不要到游乐园打工。

事件影响：演技+3，体力+3，领导+3。薪水：10 000。

成人俱乐部：道德＜-40，女儿因零用钱与亲人发生争执，不顾行程安排而到俱乐部打工，事件后增加此打工项目。事件影响：选“对她说教”，则道德+5，精神+5，亲子关系+2，养育费+6000；选“什么话也不说”，则道德-5，精神-5，亲子关系-5，零用钱+6000。薪水：18 000。

客人打赏：魅力＞500，其他条件E以上，每年2、6、10月安排俱乐部打工的话，有10%几率发生打赏事件。事件影响：养育费增加，自尊提升。

尾随事件：在触发骚扰事件后，魅力＞500，连续安排3个月的女仆打工，在周六会遇到跟踪的客人，女儿毫不客气将其打跑。

5. 假日外出

女儿周一至周六的课业是自动执行的，周日是培养亲子关系的最佳时机，在姬宫町和滨崎市的地图上，共有30个场所可以选择，家长可自由选择要去的地方，每切换一个地方消耗时间1小时。如海滩拾贝、香稻山赏枫、展览馆听演唱会、电影院看电影，还可参加电器行、时尚大楼或商业街的促销活动，采买提升女儿属性的道具等，它们不但可以缓释女儿一周来积累的压力，还能稍微提升其他属性。

在周日的行动中，在各场景还会遇到女儿的朋友（调查或拜访），交谈中会增进友好度，并且女儿的属性也会受到朋友不同程度的影响。随着朋友友好度的增加，会在周日向女儿提出邀约，这样家长可以陪女儿的时间更是越来越少了。

某些地点在特殊时间会举办活动，具体说明可参考每3、6、9、12月发布的艾蜜莉新闻月刊，另外在学校倾听同学们的谈话，也能了解时下活动举办的情况。下面列出各地点举办活动的时间，电影院和展览馆的活动较为频繁，在此不再列出。另外，每年的春假都可选择带女儿到国内或国外旅游，国外旅游都有CG可看。

五、好友事件

小学会遇到6位同学，此外还有学生会长大友龙之介，他可放到国中来攻略。在小学期间只能与同学保持朋友关系而不会成为挚友。到国中会遇到3位新同学，还有一些特殊人物：剧团的生驹、经纪人毛利、偶像秋月和黑道混混织田。每人都有5段事件，全部完成的话能成为女儿的挚友，得到珍贵的挚友礼物。由于人物众多，玩家要重点维系三四人的关系，否则会由于太过博爱使朋友的关系恶化，进而导致绝交（疲劳+50），绝交的朋友需要更多的时间精力才能重修旧好。

国中是女儿的青春期，当好友度维持较高一段时间，对方便会打电话邀约游玩兼告白，答应的话发展为情侣关系，女儿可同时与多人交往，如果长时间不理恋人，或总是在邀约时拒绝，对方便会脱离情侣状态。交往初期只是白天游玩，发展较深是夜间游玩，当恋人关系值达到100会发生求婚事件，拒绝求婚会迅速恶化关系，疲劳大幅上升。可用冒险来回避晚间的约会，不会降任何属性。

1. 今川艾蜜莉

登场：一开学。

对话的属性影响：言灵+0～3；适应性+0～0.6。

①草莓内裤（友好＞20）。女儿裙摆被风吹起来，今川要将女儿内裤的颜色和图案登到新闻上。选择：阻止她（无）；装傻（友好↑）。

②超级音乐痴（友好＞30）。在周日白天到姬路商店街看到艾蜜莉在参加卡拉OK大赛，艾蜜莉问女儿唱得怎样。选择：说唱得很棒（无）；老实回答吧（友好↑）。

③今川服装秀（友好＞50）。艾蜜莉邀请女儿在周日和她一起游玩，结果她要和女儿在自家的时装店举办一场时装秀。选择：好呀，应该没什么关系吧（友好↑）；还是算了（无）。

④海狮的秘密（友好＞70）。艾蜜莉想要采写关于水族馆海狮是人扮的秘密新闻，要女儿进水族馆侦察。选择：和她一起去吧（无）；自己去吧（友好↑）。

⑤雨天的约会（友好＞80，国中后）。艾蜜莉约女儿周日出去玩，傍晚时分天空似乎要下雨。选择：回家吧；继续玩吧（友好↑）。

2. 神原博子

登场：一开学。

对话的属性影响：独立心-0.6～0；爱情+0～0.6；音乐+0～3。

①厕所邀约(友好＞20)。可触发多次。



课后神原邀请女儿一起上厕所。选择：那不太好吧（无）；和她一起去吧（友好↑）。

②交换日记（友好＞30）。课后神原想和女儿互换日记，写下内心的秘密。选择：试试看吧（友好↑）；拒绝她（无）。

③永远的朋友（友好＞50）。神原和女儿一起回家时，提出要做永远的朋友。选择：打混过去（无）；答应她（友好↑）。

④双人住宿会(友好＞70)。课后，神原邀请女儿一起举办两人参加的住宿会。选择：拒绝对方（无）；说OK吧（友好↑）。

⑤钢琴发表会（友好＞70，国中后）。在2月11日，神原邀请女儿参加她在活动展览馆举行的钢琴发表会。选择：拒绝她（无）；去陪她吧（友好↑）。

3. 黑田仁

登场：一开学

对话的属性影响：道德 -0.6 ～ 0；精神力 +0 ～ 3。

①忘带讲义（友好＞20）。女儿放学时忘记带上讲义，在校门黑田仁要将自己的讲义借给她。选择：拒绝他（无）；收下吧（友好↑）。

②打架王（友好＞30）。放学时看到黑田仁脸上有伤，知道他又打架了。选择：责备他（无）；问他打架的理由（友好↑）。

③蛋糕高手（友好＞50）。在课后看到黑田仁在做料理，俨然制作蛋糕的高手，但他语气中似乎在生气。选择：问问看（无）；别问比较好（友好↑）。

④蛋糕店（友好＞70）。妹妹黑田礼来找哥哥，爆出黑田家开蛋糕店的事。选择：真意外（无）；好棒喔（友好↑）。

⑤蛋糕店帮忙（友好＞80；国中后）。在周六课后遇到黑田兄妹，得知他们爸爸病倒了，而店里接了婚礼订单。选择：去店里帮忙（友好↑）；鼓励他（无）。

4. 黑田礼

登场：第1年与黑田仁的友好达到20以上。

对话的属性影响：细心 -1.5 ～ 0；道德 +0 ～ 1.2。



结局：女子职业摔角手


结局：政治家

①粗心大意（友好＞20）。下课在走廊遇到差点被箱子砸到的黑田礼，提醒她小心。选择：叮咛她小心点（无）；和她好好相处（友好↑）。

②摔倒事件1（友好＞30）。周六课后，看到奔跑的黑田礼摔倒。选择：叮咛她小心点（无）；帮她处理伤势（友好↑）。

③摔倒事件2（友好＞50）。课后看到黑田礼由楼梯上摔下来。选择：不管她（无）；接住她（友好↑）。

④不良少年（友好＞70）。课后在操场看到黑田礼在和几名不良少年争执。选择：去帮她（友好↑）；别管她（无）。

⑤情人节巧克力（友好＞80，国中后）。在情人节（2月14日）收到送来的巧克力。选择：婉拒她（无）；收下吧（友好↑）。

※如收下巧克力，并在白色情人



施教于乐

《美少女梦工场5》是以校园生活为背景的模拟养成游戏，在游戏中可以了解些许日本教育的现状。女儿所读的白鹭学园是一所贵族学校，用今川艾蜜莉的话来说，是“少爷小姐学园”，由此可以看出，在日本是存在教育的两极分化的。实际上，日本的私立名校和公立普通学校推行的是“精英”和“工具”两种不同的教育模式。

日本和中国一样是九年义务教育，而日本的学校更加注重体能教育。日本法律规定学校必须有游泳池和体育馆，中学生都必须参加体育社团，日语为“部活”，每天至少要运动两个半小时。日本学校并不重视体育竞技性，比赛大家尽量一起上，输赢没关系。而日本学校体育馆的另一功用则是避难所，由于日本的地震、台风很频繁，发生灾难时人们便会到学校里避难，因此市镇里最坚固的建筑必定是学校的体育馆。

游戏中的白鹭学园并不太重视智力的提升，有五花八门的社团和选修课来分散学生的精力，如社团有田径、合唱、新闻、算术、剑道、柔道、文艺等10多种活动；选修课也有书法、音乐和美术，在课余还有10余种打工项目可供安排。这是由于日本提倡的是从美国学来的轻松式教育，如圆周率记住是3就行了，而不必是3.14，再比如嫌Sunday这个词太麻烦，只记住前3个字母就行了。学生的作业也都是长期进行的，如阅读一些课外书籍，再给老师写份学习报告。从游戏中我们还能看到家长对孩子技能训练的重视，如参加河滨广场的挖番薯大会、稻荷山的捡栗子活动、野外烤肉大会等，都培养了孩子的生活技能。事实也是如此，日本人重视培养孩子在自然环境中存活下来的能力，比如学校提供“给食”（几乎是免费的午餐），小学生要自己动手搬运、分配，老师是不会动手的。如果弄洒了牛奶也不会有人指责，同学之间都有一定的忍耐和宽容之心。日本小学还会传授做饭、缝纫、打扫卫生、小手工等生活技能，甚至有购物课程来培养学生的规划和执行能力。

白鹭学园在每年有3个假期，分别是春、夏和冬假，共70天。在春假前学校还会安排郊外考察活动。每周日，家长带着女儿可选择参加各种有意义的活动，如海岸清扫、赏枫叶，可见学校和家庭对学生的环境观念培养很重视。现实中的日本教育也是如此，比如生活课中会引导学生绘制学区内的生物地图，有的学校还征用大片山林作实践用地，进行清洁卫生、水质检查、昆虫考察和饲养萤火虫等活动。游戏中，由于学校的学习较为宽松，家长为了提升女儿的智力还是要安排补习班的。实际上，日本教育中也存在填鸭式教学，那就是补习班的课程，只是老师更敬业，自编的教材跟漫画书似的，用以提升学生的兴趣。学生在补习班里公平竞争，按成绩分班排位，家长不需要和老师拉关系，一切都靠实力解决。

从游戏中能看到中国文化的影子，如国文课，还有中国书法和绘画。日本文化教育长期受中国的影响，有深厚的儒学师道传统。就中国古典文学的内容来说，在日本高中教科书中的份量并不少于中国高中的课本，如高中的《国语综合》，从寓言故事“守株待兔”“自相矛盾”到《史记》的“管鲍之交”、《战国策》的“鸡口牛后”，还有王维的《送元二使安西》、王之涣的《登鹳雀楼》、李白的《早发白帝城》等，占全课本的三成左右。还有选修课《古典讲读》，里面几乎全是中国古代文学的内容，其《伦理》课本，更是充满了中国儒家思想和老庄思想的内容。由此可见，日本人很注重用中国的传统文化来教育下一代。

节（3月14日）有回礼，以后每年都可以收到她送的巧克力。

5. 小早川满

登场：一开学

对话的属性影响：气质 -1.5 ～ 0；细心 -0.6 ～ 0。

①业余棒球（友好＞20）。在周六下课时，小早川满邀请女儿在周日参加棒球队活动。选择：拒绝她（无）；去吧（友好↑）。

②爬树窘态（友好＞30）。下课后看到小早川爬树拿球，结果摔下来。选择：唠叨她（无）；称赞她（友好↑）。

③争夺场地（友好＞50）。社团活动前，在操场见到小早川和一名男同学在为训练场地而吵架。选择：不可以吵架（无）；用运动分胜负（友好↑）。

④可爱的小猫（友好＞70）。是小早川和健一共同发生的事件，触发此事件，等同触发健一事件。若家长没同意出去，3周后还会发生。3人在野外遇到一只流浪猫，选择：养比较好（友好↑）；不要养比较好（无）。

⑤健一失踪（友好＞80，国中后）。小早川和健一再次约女儿去找那只流浪猫，结果途中发现健一不见了。选择：去找人来帮忙（无）；继续找（友好↑）。

6. 朝仓健一

登场：一开学。

对话的属性影响：柔软性 -0.6-0；智力 +0 ～ 3。

①图书馆邀约（友好＞20）。仅触发一次。周六课后，他邀请女儿一起到图书馆看书。选择：马上回家（无）；去吧（友好↑）。

②买参考书（友好＞30）。仅触发一次。周六放学，朝仓健一邀请女儿一起到商店街买参考书。选择：马上回家（无）；去吧（友好↑）。

③电脑游戏（友好＞50）。仅触发一次。周六放学，朝仓健一邀请女儿到他家里玩电脑游戏。选择：不可以去他家（无）；去吧（友好↑）。

④可爱的小猫（友好＞70，国中后）。是小早川和健一共同发生的事件，触发此事件，等同触发小早川事件。若家长没同意出去，3周后还会发生。3人在野外遇到一只流浪猫，选择：养比较好（友好↑）；不要养比较好（无）。

⑤小早川失踪（友好＞80，国中后）。小早川和健一再次约女儿去找那只流浪猫，结果途中发现小早川不见了。选择：去找人来帮忙（无）；继续找（友好↑）。

7. 大友龙之介

登场：领导力＞500

对话的属性影响：领导 +0 ～ 3；道德 +0 ～ 0.6。

大友龙之介在小学就可以交际，但他的条件比较苛刻，需要极高的领导力才能结为好友，可留至国中攻略，实际上他的所有好友事件也只能在国中发生。

①鞋柜里的情书1（友好＞20）。在学长的鞋柜里发现装有满满的情书，学长说这种情况经常发生。选择：受欢迎的秘诀是（无）；真是辛苦你了（友好↑）。

②不良少年的包围（友好＞30）。在周六课后，发现大友学长被一群不良少年包围。选择：介入阻止（无）；叫老师来（友好↑）。

③圣诞邀请（友好＞50，领导≥游戏进行周数×2.4）。在圣诞前2周，大友邀请女儿参加家里举办的圣诞宴会。选择：接受邀请（友好↑）；拒绝邀请（无）。

④特大圣代（友好＞70）。在街上看到大友进入一间制服红茶店，并点了一份特大号圣代。选择：调侃他（无）；接受他（友好↑）。

⑤鞋柜里的情书2（友好＞80）。发现大友的鞋柜里又是满满的情书，难道他都要回吗？选择：加油（无）；轻松一下（友好↑）。

8. 细川美穗

登场：国中开学。

对话的属性影响：气质 +0 ～ 3。

①拒绝告白（友好＞20）。在周四课后，看到有帅气的男生向细川告白，被细川无情地拒绝了。选择：立刻离开（无）；向她道歉（友好↑）。

②野外茶会（友好＞30）。上学路上细川邀请在绿之日（29日）家里举办的野外茶会，同意参加的话，还需要花费5000元租和服。如维系和细川的友好，每年都会向女儿发出邀请。选择：接受邀请（友好↑）；拒绝邀请（无）。

③预算文件（友好＞50）。周六课后，女儿回教室拿东西，遇到正在写文件的细川。选择：别管她（无）；去帮她（友好↑）。

④偷拍照事件（友好＞70）。听今川说有很多的偷拍照在同学间流传，女儿想安慰细川。选择：真羡慕你（无）；不可原谅（友好↑）。

⑤调查照片交易（友好＞80）。女儿、细川、今川和小早川一起在教室发现了照片交易的学生。选择：找老师商量（无）；找学生会商量（友好↑）。



结局：嫁给朝仓健一

9. 织田光星

登场：国中后，道德低于 -40 时在滨崎黄金小巷。

对话的属性影响：道德 -0 ～ 0.6；独立 +0 ～ 0.6。

※要触发织田的好友事件，须保持较低的道德。

①小鬼（友好＞20）。周日外出时光星威胁女儿。选择：回答他（无）；跟他顶嘴（友好↑）。

②至极馆（友好＞30）。周日外出时光星让女儿乖乖跟在身后。选择：相信他（友好↑）；不可以相信他（无）。

③桐生院成茂（友好＞50）。周日外出在桐生和光星之间的选择。选择：桐生（无）；光星（友好↑）。

④找碴（友好＞70）。周日外出时被人找碴。选择：不管他们（无）；帮他们（友好↑）。

⑤电话邀约（友好＞80）。周日外出，光星命令女儿快打电话。选择：



拒绝他（无）；打电话吧（友好↑）。

10. 苇名佐代理

登场：参加漫画研究社团后之后。

对话的属性影响：御宅+0～3；柔软+0～0.6。

①同人志（友好＞20）。课后见苇名佐代理手里拿着一本同人志，她坚持要将同人志借给女儿。选择：不准向她借（无）；一定要借来看看（御宅+10；友好↑）。

②动漫嘉年华（友好＞30）。课间苇名邀请女儿一起参加1个月后的动漫嘉年华。选择：不准（无）；一定要去（御宅+10；友好↑）。



结局：冒险者

③卖漫画书（友好＞50）。苇名要参加漫画嘉年华的卖场活动，邀请女儿帮她卖书。选择：对不起（无）；一定要去（御宅+10；友好↑）。

④漫画作业（友好＞70）。周六跟随苇名到家里，发现很多人期待她加入漫画创作。选择：拒绝她（无）；一定要帮忙（御宅+40；友好↑）。

⑤角色扮演（友好＞80）。周六课后苇名说要参加动漫嘉年华，并且为女儿做了一套角色扮演服装。选择绝对不可以去（无）；一定要去（友好↑）。

11. 生驹玲於奈

登场：第一次参加剧团补习班时

对话的属性影响：演技+0～3；独立+0～0.6。

①整蛊的跟班（友好＞20）。在戏剧补习班，生驹的两跟班将女儿的舞鞋给藏起来了。选择：把事情说清楚（友好↑）；什么也别说（无）。

②戏剧排练（友好＞30）。在戏剧补习班，排练中女儿要狠狠地打生驹耳光。选择：认真的表演吧（友好↑）；手下留情（无）。

③冷嘲热讽（友好＞50）。在剧团被生驹的两个跟班调侃了一番。选择：回嘴（友好↑）；默不作声（无）。

④艰苦的练习（友好＞70）。女儿被两名剧团学生约去吃水果塔，半途折回教室，看到生驹还在练习。选择：打声招呼（无）；安静走过不管她（友好↑）。

⑤主演的压力（友好＞80）。生驹由于主演妈妈曾演过的角色而备感压力，在一起排练时选择：应该要以母亲为范本（无）；应该要演出自己的味道（友好↑）。

12. 伊东景子

登场：拿到魔法之书后。

对话的属性影响：细心+0～0.6。

①蛋糕占卜（友好＞20）。伊东送给女儿蛋糕吃，奶油里有占卜的纸条。选择：真有趣（友好↑）；真令人不舒服（无）。

②首饰制作（友好＞30）。在周四课后看到伊东在亲手制作手饰。选择帮她做（友好↑）；别管她（无）。

③超自然研究会（友好＞50）。周六课后伊东气喘吁吁跑过来，说要请老师给女儿占卜。选择：不可以去（无）；去吧（友好↑）。

④梦境（友好＞70）。周六课后，伊东说起经常所做的梦境，说人间界外还有4个不同的世界。选择：否定她（无）；肯定她（友好↑）。

⑤不可思议的力量（友好＞70）。看到几次精灵后跟她周日出游遇险。选择：使用力量吧（友好↑）；否定她的说法（无）。

13. 毛利三十郎

登场：魅力＞300；前往PATIO滨崎或到剧团上课。

对话的属性影响：社交+0～0.6；爱情+0～0.6。

①请客（魅力＞300；友好＞10）。在剧团训练之后，毛利提出请女儿吃饭。选择：交给毛利决定（无）；说出你的希望（友好↑）。

②疲劳（友好＞20）。在参加剧团排练之后，女儿发现办事归来的毛利面带倦容。选择：帮他泡杯茶（友好↑）；听他说话（无）。

③整人事件（友好＞30）。在参加剧团排练之后，女儿发现衣服上被人倒满酱油。选择：告密（无）；什么都别说（友好↑）。

④宵夜（友好＞50）。参加排练后，毛利约女儿一起去吃饭。选择：两个人去（友好↑）；和大家一起去（无）。

⑤顺风车（友好＞70）。参加排练后，毛利提出要开车送女儿回家。选择：坐他的车吧（友好↑）；拒绝他（无）。

14. 秋月真也

登场：在认识毛利三十郎后加入演艺界，第一次练习时。

对话的属性影响：社交+0～0.6；魅力+0～3。

①特训（友好＞20）。回到剧团拿东西，遇到待在这里的秋月。选择请他离开（无）；一起练习（友好↑）。

②睡眠（友好＞30）。来到剧团，看到秋月先生睡在沙发上。选择：叫醒他（无）；帮他盖个东西（友好↑）。

③出道（友好＞50）。在剧团，秋月问女儿什么时候出道，要不要他去拜托毛利先生。选择：拜托他（无）；婉拒他（友好↑）。

④舞蹈（友好＞70）。在剧团看到秋月在舞蹈，学员们纷纷夸奖，但秋月不以为然。选择：别管他（友好↑）；称赞他（无）。

⑤选秀（友好＞80）。在剧团听秋月说参加了选秀会，不久毛利先生传来选秀失利的结果。选择：还是有人看到你的努力（友好↑）；没办法（无）。

15. 阿斯巴尔系列事件

此系列事件是达成真公主结局的必须条件。5段事件的触发条件为：魅力≥周×2；气质≥周×1.8；领导



≥周 ×1.6；精神≥周 ×1.2；爱情≥50。

※周：游戏当前经过的周数，1年有52周。

①秋千的功用：在周六课后到公园，遇到一位穿着奇特的年青人，问公园里的设施是做什么用的。选择2：告诉他（友好+20）。时间：第6年4月～第8年10月。

②与鸽子对话的人：在街上看到阿斯巴尔在与一只白鸽说话。选择2：打个招呼吧（友好+20）。时间：第6年10月～第8年11月。

③贩卖机教学：在商业街看到阿斯巴尔站在贩卖机前不知所措。选择2：打个招呼吧（友好+20）。时间：第7年4月～第8年12月。

④城市观光：来到公园见到阿斯巴尔，他要女儿带她到城市游览。选择2：带他去（友好+20）。时间：第7年10月～第8年1月。

⑤王子求婚：再次见到阿斯巴尔王子，他向女儿求婚。选择1：接受吧。时间：第8年10月以后

完成以上事件后，前往“天上的乐园”冒险，打倒卡特后用“天使之环”开启天界大门，击败雅洁特和阿尔冯特，此后达成真公主结局。如果未完成天界冒险，则达成公主结局。

16. 罗契系列事件

此系列事件是达成外国的公主结局的必须条件，5段事件的触发条件会逐步升级。

①红发青年：在路边摊看到一名红发青年用信用卡买东西，身上没带零钱。

触发条件：魅力＞400，领导＞300，气质＞400，精神＞200，智力＞200，爱情＞50。

选择1：请他吃鲷鱼烧（友好+10）

②蓝色瓶子：来到公园再次遇到红发青年，他拜托女儿寻找一种蓝色的瓶子。

触发条件：魅力＞450，领导＞400，气质＞450，精神＞250，智力＞250，爱情＞50。

选择1：帮他寻找（友好+20）

③城市观光：在公园再度遇到罗契，他要求女儿带他参观一下城市。

触发条件：魅力＞550，领导＞400，气质＞500，精神＞300，智力＞300，爱情＞50。

选择1：带他到处逛逛（友好+20）

④王子的情书：再次来到公园见罗契，从地上发现蓝瓶子，里面装着罗契的情书。

触发条件：魅力＞600，领导＞450，气质＞500，精神＞300，智力＞300，爱情＞50。

选择1：我还想再见到你（友好+20）

⑤罗契求婚：在公园遇到罗契，王子在雨中向女儿求婚。选“接受吧”达成外国公主结局。

触发条件：魅力＞700，领导＞500，气质＞600，精神＞350，智力＞350，爱情＞50。

六、冒险事件

1. 刺客事件

在女儿升至国中后，会在街上触发刺客事件，女儿想起自己的身世，隔周管家吉普会开放冒险内容。随后在女儿的日常生活中还会遇到异界派来的刺客，刺客事件总共会发生4次。

第一刺客是巴特，在女儿上国中之后，有一天路上会遇到巴特，击败后开放“边境的森林”；第二刺客是束缚的柯露妮，在第3年10月以后，收到邮差送来的包裹，得到娃娃柯露妮，在某个周日女儿陪朋友外出，被冷落的柯露妮现出真身攻击；第三刺客是触发真公主路线的事件，从艾蜜



结局：陆上自卫队

莉那里听到武田老师的传闻，不久会被武田攻击，打败他后会出现寄宿的奈巴修，此时家长和吉普赶来，可选择应战方式，走真公主路线一定要打赢，打败她可得“镇魂的宝玉”；第四刺客是萨白昂，在看到柱α杖的雅洁特后，一段时间内前往姬路商业街会看到电视台在拍戏，打斗中遇到萨白昂，打败他得到魔界的戒指，由稻荷山回家。

2. 边境的森林

开放条件：在国中遇到第一刺客卡特后，吉普会开放人间界的“边境的森林”地图。

第2次冒险随机从宝箱开出魔法之书，根据冒险次数的不同，会依次遇到银狼、老虎、剑齿虎。持续冒险到一定时期会遇到刺客卡特（1），打倒他发现岔路，选择“直走”可直接挑战人间界的Boss九头蛇。选择“走旁边的小路”需要较长时间遇到Boss。打败九头蛇可得到前往妖精花园的钥匙“朝露的水珠”。

虎纹奶油：遇到老虎后使用舞蹈技能（7级以上），有几率得到“虎纹奶油”。晚上与吉普对话，问女儿要不要做成松饼。若选择“用掉吧”，女儿体力+10；压力-20；体重+1。若选择“先放着”，在1个月之后黑田的老爸愿意出10万元收购，卖给他的话，以后的姬宫商店街的蛋糕店里会多出商品“黄金小蛋糕”。

山婆婆：在冒险途中随机遇到山婆婆，经常用“谈话”技能和她聊天，她会邀请女儿到家里吃好东西，选择“半熟”或“全熟”，下次再冒险时选择一样的选项，如此便能接受山姥姥的款待大吃一顿，体力+10。

3. 妖精的花园

开放条件：须拿到关键的宝物“朝露的水珠”，拿法有3种：第1种是参加4月稻荷山的樱花祭，细心和言灵够高的话会遇到樱花精灵，隔年再参加樱花祭从精灵手中拿到“朝露的水珠”；第2种是国中某天收到1只箱子，里面有只怪异的娃娃（柯露妮），吉普建议扔掉，无论是否扔掉，在1个月内都会受到娃娃的攻击，打败娃娃会得到“朝露的水珠”；第3种是在边境的森林打败卡特后，再打败人间界的Boss九头蛇，得到“朝露的水珠”。

进入妖精的花园，持续冒险会遇到大小食人妖等Boss，在第5年4月以后会遇到卡特（2），击败他发现岔路口，选“直走”挑战妖精界的Boss深蓝色的杰拉得，取胜得到前往星灵界的宝物“镇魂的宝玉”。

恶作剧的妖精：遇到恶作剧的妖精，会随机问女儿几个问题，无论回答什么都会遭到嘲笑，压力增加。如身上装备了扇子，则会出现“吐嘈攻击”选项，打败它随机掉落：蝉的壳、橡实之帽、蒲公英的绵毛、生命之水。

妖精泉事件：在打完深蓝色的杰拉得后可发现妖精之泉，若身上没有装备扇子，恶作剧妖精会拿出蓝、银、金宝石和珍珠供女儿选择。蓝宝石提升风魔法能力，金宝石提升火魔法能力，银宝石提升地魔法能力，珍珠提升水魔法能力。若有装备扇子，妖精会问那扇子是金色还是银色，回答是“纸扇子”，妖精会赠送符合女儿魔法属性的宝物。若回答其他，扇子会被抢走。

4. 星灵的城塞

开放条件：须拿到关键宝物“镇魂的宝玉”，拿法有2种：第1种是参加每年废寺的试胆大会，细心度高会遇到幽灵可得；第2种是在妖精的花园里冒险，打败深蓝色的杰拉得可得。



结局：结婚欺诈师

途中遇到学者、高僧和武将的星灵，物理和魔法攻击都没用，用音乐来消散它的战意就可取胜了。在第6年4月16日以后会遇到卡特（3），打倒他后挑战Boss沉默的坚比，拾得“魔界的戒指”，是前往魔界的宝物。

5. 地底的洞窟

开放条件：需拿到关键宝物“魔王的戒指”，拿法有2种：第1种是打败第4刺客是萨白昂得到；第2种是打败星灵界的Boss沉默的坚比后得到。

持续冒险到第7年4月8日后，会遇到卡特（4），打败他得到蝙蝠的头骨，用它打开眼前的门出现岔路口，选“直走”则可挑战Boss痛哭的法伏卢。

小恶魔的交易：如女儿身上有妖精之光、天帝之杖或王者的手环（妖精之光打大食人妖掉，天帝之杖打星灵的武将掉，王者的手环打天界的天使掉），路上遇到的小恶魔会提出交换物品。选择：乖乖交给他（气质+100；魅力+100；道德-50）；坚决拒绝他（战斗取胜得到金钱）。

捐血事件：遇到骸骨护士，问女儿要捐多少血，选择：400CC（体力-4；爱情+4；压力-20）；200CC（体力-2；爱情+2；压力-10）；拒绝她。若选捐血，则Boss吸血鬼的HP会增加所捐出的血量。

6. 天上的乐园

开放条件：解完之前的4个地图，在第8年新年之后开启。

完成真公主事件后，身上拥有天使之羽，持续冒险到天界之门前会遇到卡特（5），打倒他得天使之环，用它开启眼前的门到天界，之后会遇到Boss雅洁特和阿尔冯特。

七、游戏结局

（一）女王系列结局

1. 天界女王

①发光的羽毛：在放学路上看到空中出现发光的羽毛。

触发条件：魅力＞500，领导＞550，气质＞500，精神＞300，细心＞20，道德＞60。

时间：第6年10月～第6年3月末周六

②天使：在放学路上跟着发光的羽毛来到公园，见到天使。

触发条件：魅力＞600，领导＞650，气质＞600，精神＞400，细心＞20，道德＞60。

时间：第7年10月～第7年3月末周六

③天界使者安洁利卡：在放学路上跟随发光羽毛来到公园，与安洁利卡对话。选“考虑看看”

触发条件：魅力＞650，领导＞700，气质＞650，精神＞400，细心＞20，道德＞60。

时间：第8年4月～第8年9月末周六

④天界女王：来到公园与使者安洁利卡谈话，选“接受吧”达成天界女王结局

触发条件：魅力＞700，领导＞750，气质＞700，精神＞450，细心＞20，道德＞60。

时间：第8年10月～第8年3月末周六

2. 妖精女王

①空中的光球：在放学的路上看到空中出现光球状的东西

触发条件：魅力＞500，领导＞550，气质＞500，精神＞300，细心＞80。

时间：第6年10月～第6年3月末周六

②妖精和光球：放学路上看到光球幻化成两只妖精的模样

触发条件：魅力＞500，领导＞550，气质＞500，精神＞300，细心＞80。

时间：第7年10月～第7年3月末周六

③妖精使者：两只妖精希望女儿能成为妖精界女王的继承人，选“考虑看看”

触发条件：魅力＞600，领导＞650，气质＞600，精神＞400，细心＞80。

时间：第8年4月～第8年9月末周六

④妖精女王：回复两只妖精是否担任新的妖精界女王。选“接受吧”，达成妖精女王结局

触发条件：魅力＞700，领导＞700，气质＞650，精神＞400，细心＞80。

时间：第8年4月～第8年9月末周六

3. 星灵女王

①错觉：在放学路上看到有奇特的东西浮现

触发条件：魅力＞450，领导＞550，气质＞300，精神＞550，智力＞300，细心＞30。

时间：第6年10月～第6年3月末周六

②小孩子的幽灵：放学路上看到幽灵，跟随到神社看到小孩子的幽灵

触发条件：魅力＞500，领导＞650，气质＞400，精神＞650，智力＞400，细心＞30。

时间：第7年10月～第7年3月末周六

③星灵使者马卡龙：到神社见到马卡龙，他希望女儿能担当星灵界女王，选“考虑看看”

触发条件：魅力＞550，领导＞700，气质＞400，精神＞700，智力＞400，细心＞30。

时间：第8年4月～第8年9月末周六

④星灵女王：在神社回覆使者马卡龙自己的决定。选择“接受吧”达成星灵女王的结局

触发条件：魅力＞600，领导＞750，气质＞450，精神＞750，智力＞460，细心＞30。

时间：第8年10月～第8年3月末周六

4. 魔界女王

①大白天有蝙蝠在飞：在放学路上看到空中飞舞的蝙蝠群

触发条件：魅力＞550，领导＞550，气质＞450，精神＞300，道德＜-60，细心＞20。

时间：第6年10月～第6年3月末周六

②人影融入草丛中：放学时看到有人影在草丛中出没

触发条件：魅力＞650，领导＞650，气质＞500，精神＞400，道德＜-60，细心＞20。

时间：第7年10月～第7年3月末周六

③有角少年：一名有角的少年请求女儿担承魔界的女王。选“考虑看看”

触发条件：魅力＞700，领导＞700，气质＞550，精神＞400，道德＜-60，细心＞20。

时间：第8年4月～第8年9月末周六

④魔界女王：回覆魔界的邀请，选择“接受吧”

触发条件：魅力＞750，领导＞750，气质＞600，精神＞450，道德＜-60，细心＞20。

时间：第8年10月～第8年3月末周六

5. 王国女王

触发条件：想起身世，并拒绝其



结局：呆在家里的单身贵族

他世界女王的邀请。魅力＞500，领导＞750，气质＞750，精神＞500，智力＞500，分析≥L6。

（二）公主系列结局

真公主：拒绝4界女王的邀请及其他的求婚者。完成阿斯巴尔的系列事件，冒险舞台悉数破关。前往天上乐园打倒卡特，到天界打败雅洁特和阿尔冯特。

公主：与真公主路线相同，差异之处在于没有在天界成功击败Boss。

外国的公主：完成罗契王子的求婚事件

（三）婚嫁系列结局

嫁给吉普：与吉普关系=100，生病或生气时吉普有探视，不能达成公主女王等属性条件，不能达成和养父结婚的条件。

嫁给养父：亲子关系=100，生病或生气时有探视，道德＜-40，想起身世并且不能达成公主女王路线结局的属性。

嫁给大友龙之介：恋爱关系=100，答应求婚。若细心高会迈向离婚结局。

嫁给秋月真也：恋爱关系=100，答应求婚。若独立高会迈向离婚结局。

嫁给毛利三十郎：恋爱关系=100，答应求婚。若道德高会迈向离婚结局。

嫁给朝仓健一：恋爱关系=100，答应求婚。若独立高会迈向离婚结局。

嫁给黑田仁：恋爱关系=100，答应求婚。若细心高会迈向离婚结局。

嫁给织田光星：恋爱关系=100，答应求婚。若自尊高会迈向离婚结局。

（四）艺能系列结局

女演员：魅力＞500，气质＞500，演技L10。

歌手：领导＞600，音乐≥L9。

偶像团体：魅力＞700，舞蹈≥L6。

平面模特儿：魅力＞600，其他条件D以上。

配音员：演技≥L5

（五）运动系列结局

基本达成条件：安排运动系的学习课程达400次以上，或是参加运动系社团3年以上。

马拉松得奖者：参加田径社3年以上，运动能力＞800，体力＞900，精神力＞300。

游泳得奖者：游泳L10；运动能力＞700，体力＞700，精神力＞300。

新体操得奖者：参加新体操社3年以上，运动能力＞700，舞蹈≥L9，体力＞700，精神力＞300。

女子职业摔角手：格斗L10，运动能力＞700，体力＞700。

（六）艺术系列结局

基本达成条件：安排艺术系的学习课程达400次以上，或是参加艺术系社团3年以上。

钢琴家：安排钢琴课程在800次以上，音乐L10。

芭蕾舞者：安排芭蕾课程在800次以上，舞蹈L10。

画家：安排绘画课程在800次以上，或参加绘画选修6年；绘画L10。

漫画家：御宅≥L4；绘画≥L6。

小说家：言灵L10

（七）头脑系列结局

基本达成条件：安排头脑系的学习课程达400次以上，或是参加头脑系社团3年以上。

政治家：领导＞600；智力＞600；分析≥L6。

女社长：交易和分析≥L7，智力＞600，领导＞600。

女医生：分析≥L8，智力＞900。

女主播：智力＞700，魅力＞400，气质＞400，言灵≥L6。

（八）其他结局

勇者：冒险舞台除天上的乐园外全破，至少击败一次上级天使。剑术或格斗或魔法≥L8，领导＞600，精神＞500。

将军：冒险舞台除天上的乐园外全破，击倒怪物达200次以上。剑术L10，分析≥L5，领导＞500。

冒险者：击倒怪物达50次以上。剑术或格斗或魔法≥L4。

占卜师：领导＞500；魔法≥L3。

护士：义工打工次数＞200，精神＞400，体力＞400，分析≥L5。

时装设计师：时尚L10。

料理研究家：料理L10。

夜总会公关：至少到俱乐部打工过1次。交易≥L5，道德＜20，魅力＞500，气质＞400。

陆上自卫队：体力＞700。

角色扮演家：至少到女仆茶馆打工25次，魅力＞400，御宅和时尚≥L4。

社会老师：智力＞500。

体育老师：智力＞300，运动能力＞500或游泳舞蹈≥L5。

数学老师：智力＞400，分析≥L5。

家政老师：智力＞400，料理或时尚≥L5。

音乐老师：智力＞400，音乐≥L5。

英文老师：智力＞400，言灵≥L5。

美术老师：智力＞400，绘画≥L5。

结婚欺诈师：至少与一名男性谈过恋爱，智力＞600，魅力＞500，道德＜-40，演技或言灵≥L4。

黑手党干部：智力＞400，道德＜-60，剑术或格斗≥L6。

诈骗集团女接待员：魅力＞500，道德＜-40。

游手好闲：道德＜-40。

女上班族：打工次数100或分析≥L4。

离婚后呆在家里：气质或魅力＞400。

呆在家里的单身贵族：不限条件。

暗影狂奔
完全入门资料

■北京 魔能机甲

良 总评 7.8

大众软件游戏分级 POPSOFT

制作	FASA Studio
发行	Microsoft
类型	第一人称射击
语种	英文版

文化包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：8.0　音效：7.0　创新：8.0　竞技性：8.0

《暗影狂奔》（Shadowrun）是微软旗下游戏工作室FASA Studio推出的一款多人对战主视角射击游戏。Shadowrun本是一个已诞生近20年的背景设定，创作这一背景的FASA Studio从1989年开始就不断推出相关游戏，而最新的《暗影狂奔》则是为Xbox 360和Windows Vista开发的“独占”游戏。在开发之初，《暗影狂奔》受到了广泛关注，因为不仅其游戏方式与CS类似，它还是最早支持Xbox 360与Windows系统互联、通过Xbox LIVE对战的射击游戏。可是，尽管它被微软寄予厚望，但其发售后却连遭恶评，销量也未达到预期。这直接导致FASA Studio被解散，大部分员工并入微软其他游戏工作室。事实上，双系统互联既是《暗影狂奔》的优势，也是它的死穴，没有单机剧情以及微软执意只发行Vista版本（目前已有支持XP的版本）的做法是这款游戏销量无法令人满意的原因之一。如果抛却那些先入为主的观点，你也许会发现这个魔法与科技结合的世界其实颇有趣味。

势力与对战模式

游戏中，你可以选择加入两方势力——RNA企业或暗影联盟，进行最多8对8的对战。战斗有3种模式，分别是攻防战、争夺战和消耗战。战斗中争夺的焦点是一种被称为“圣物”的道具，如护送圣物逃走、保护圣物等，对应我们常见的夺旗等对战模式。加入其中任一方势力，并不会对你的游戏产生太大影响，决定输赢的是玩家可以使用的能力与所拥有的金钱数。

每局游戏开始前，玩家会获得一定初始的金钱数（与种族相关），钱数并不多，开始你只能用来购买有限的武器和技能。每局比赛后你会得到新的金钱奖励，这样你在下一局就可以有更多的钱用来挥霍。但就算你通过购买得到了所有技能，每名玩家也只能同时把其中3种放置在快捷栏（必须是两种魔法、一种科技）。你可以在战斗中途更换快捷栏内的技能，但必须手动打开一个技能选单调换——显然，当你愣愣站在那里捣鼓的时候，是个很不错的活靶子。



只要做一些简单选择，马上就可以开局

操作键位

游戏采用标准的FPS游戏操作，一般来说，只要你习惯了CS中的键盘操作，就很容易上手。你时常要在游戏中用到的是技能快捷键——数字键1、2、3。如果你有一个很强悍的多键鼠标，完全可以把它们都定义在鼠标上，快捷地实现这些功能——这是那些拿着手柄和你对着干的家伙所无法比的。



想要快速准确地切换技能并不容易，还是多练练吧！

动作	键位	鼠标
移动	W、A、S、D	
跳跃	空格	
蹲	C、左Ctrl	
开枪/投掷		鼠标左键
装填弹药	R	
拾取武器	E	
抛弃武器	G、Y	
切换武器	Q	鼠标滚轮
视野缩放	Z	按下鼠标滚轮
购物菜单	B	
技能菜单	F	



1.技能槽。技能图标右侧的圆点表示使用此技能将要消耗的法力点数。
2.战斗简报。
3.法力槽。通过复活术灌注给队友的法力点数显示在最下方（白色），你无法再使用这些点数施放技能；被占用（锁定）的法力点数显示在最上方，当你移除或更换一个科技技能时，被占用的点数会返还给你。
4.工作站地面。不同图标代表请求支援、复活等不同含义。
5.导航图标。可以让你时刻留意“圣物”的位置。
6.武器准星。准星越大则射击的准确率越低。
7.当前武器显示。某些武器会影响角色的移动速度。
8.生命值。
9.本局剩余时间显示。

种族特长

在游戏中，你共有4个种族可以选择：人类、精灵、巨魔和矮人。每个种族又有4种属性上的不同，它们分别是生命（Health）、法力（Essence）、速度（Top Speed）以及力量（Strength）。这些属性决定了每个种族的基本特性，此外，某些种族拥有一些和属性无关的“特权”，如选择人类时，你将拥有更多的金钱。

人类 Human



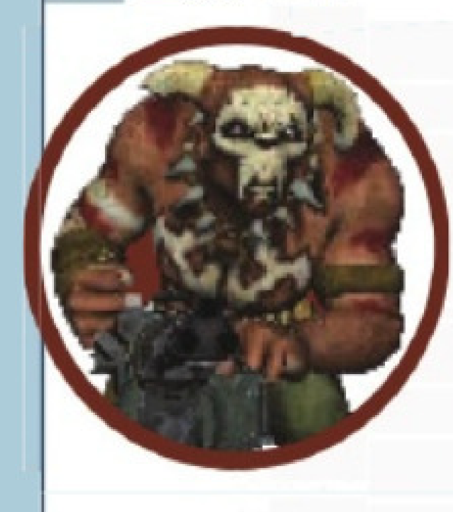
人类是一个各方面属性比较平衡的种族，没有明显的优势和劣势。在游戏背景设定中，人类精通科技，因此在使用科技魔法时占用的法力点数较少（但说实话，人类初始的法力上限就很少）。此外，人类拥有比其他种族更多的初始资金（$2500），在开局阶段会略占优势。

精灵 Elf



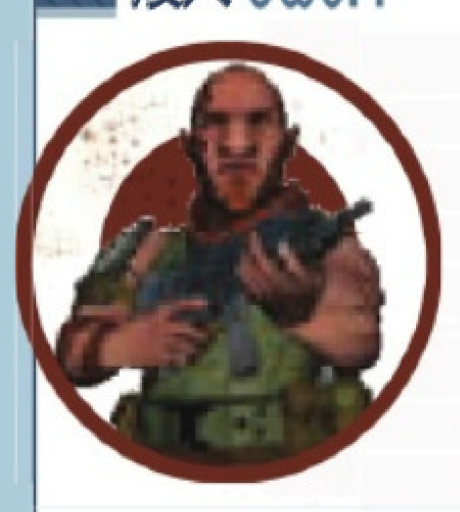
精灵是轻盈的代名词。就像人们印象中的精灵一样，他们力量毫无优势，生命力孱弱（HP在所有种族中最少），但好在可以在非战斗状态下自我治疗（自动回血），条件是耗费一定的法力值。此外，精灵移动快速（速度最快），你会发现这一优势在快速对战中十分有用。

巨魔 Troll



巨魔很强悍，硕大的身躯让他很适合担当进攻的前锋或防守的核心。巨魔的移动速度比其他种族要慢很多，但好在不管携带何种重型武器，他跑起来都不会比空手时更慢了。巨魔在攻防中的角色定位要求他有更高的护甲，因此，当他被敌方击中时，皮肤会自动硬化，以便承受更多的伤害（硬化后巨魔的脊背上会长出钉刺）。此时，要想干掉他就必须付出更大的耐心。硬化需要巨魔在被攻击时留有足够的法力值，此外，某些技能，如魔法抑制器，可以阻止硬化的发生。

矮人 Dwarf



矮人是一个十分特别的种族，这种特别之处远远不只体现在它的身高上。首先，矮人是唯一不会受到致命攻击的种族，这意味着你即使射术精湛也不可能将他爆头。其次，矮人拥有所有种族中最高的法力上限。这一设定的缺点是法力恢复速度相对较慢，但好消息是他可以吸取敌人、队友或魔法生成物（生命树、绞人藤等）的法力供自己使用。在吸取队友的法力时，则必须距离目标非常近才可以生效。这样做的目的是为了避免误伤，免得你无意间将队友可怜的法力尽数吸走。

科技与魔法

显然，你在这款FPS游戏中可以使用各种枪械。除了枪械的使用外，重要的是，你可以用7种魔法和6种科技共13种技能与敌人作战。前面已经提到，你首先需要花钱购买才能使用它们，并且技能槽内同时只能装备3种，未装备的技能无法直接使用。你最多只能同时装备两种魔法技能，它们一般是具有直接配合关系的，可以互为增强。当然，在一个队伍里，你可以让不同的人物装备不同的技能，战斗中能够互为补充。

滑翔器 Glider



滑翔器是一项基础科技，在地面上启动它可带动你的身体上浮到一定高度，然后缓缓下落；从高空落下时可减缓你下降的速度。在滑翔中，你可以使用传送术，并以任何方式攻击敌人。

用快捷键启动滑翔器，再按一次则是取消。滑翔器最大的贡献是让你多了一种移动工具，但它移动缓慢，移动路线也缺乏必要的变化。当你希望惬意地居高临下射击时，也许敌人射中你的几率更大。

透视术 Enhanced Vision



启动透视术后，你可以看穿近处的物体看到正在移动中的敌人。透视术作用时间为5秒钟，过后完全失效，你最好结合传送术快速奔向敌对目标，以免浪费了这次“偷窥”的成果。

魔法抑制器 AntiMagic Generator

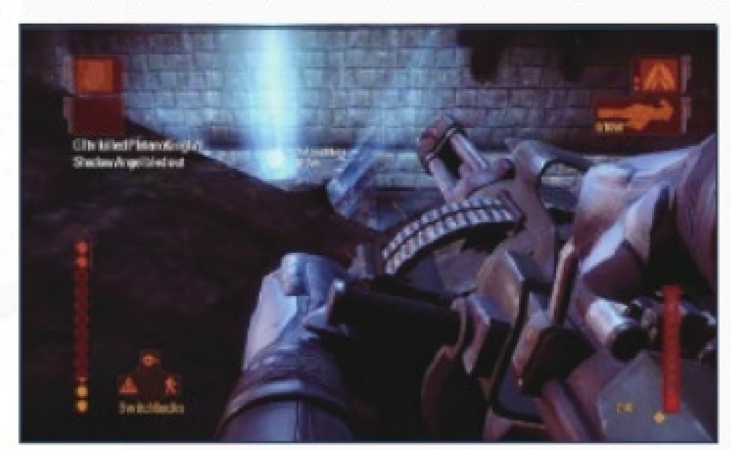


魔法抑制器是抵御魔法攻击的最佳工具，它会形成一个作用区域，吸收此区域内敌对玩家的法力，吸收敌对魔法生成物的法力并摧毁它们（如生命树、绞人藤等，对付巨魔的皮肤硬化也很实用）。魔法抑制器随时间失效，或受攻击而关闭。

神射术 Smartlink



神射术会为你的所有武器自动添加一套瞄准镜系统，你可以像使用狙击步枪那样任意缩放视野。神射术可自动回避向队友开枪，避免误伤友军，此外，它还可以协助瞄准。对多管机枪这样后坐力大、准确度不高的武器可显著提高其命中率。



亢奋反应 Wired Reflexes



亢奋反应可大幅提升人物的移动速度，但须占用4格法力点数。它有被动和主动两种模式。被动模式下，在开启亢奋反应时装备日本刀，可阻挡敌人的正面攻击（自动防御）；主动开启亢奋反应则会快速损耗生命值，你可以用它在危机时刻逃命，但即便脱身你依旧处于危险当中——你的生命值恢复起来极为缓慢。



复活术 Resurrect



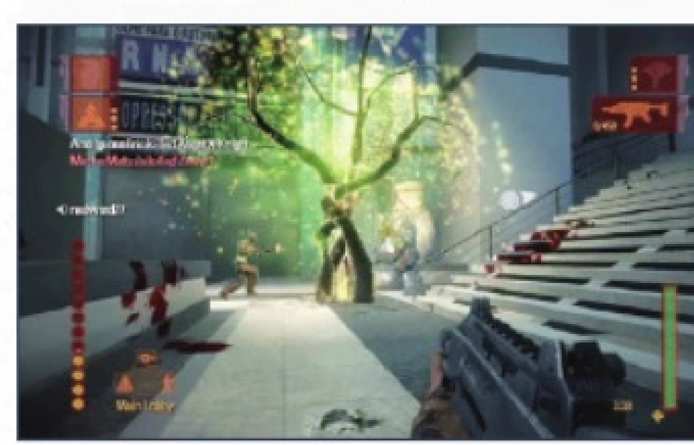
复活术可以让施法者把法力灌注到死去的队友体内，使其复活。当你选中复活术后，会看到屏幕上代表队友尸体的黄色标记及队友名称、相互距离等信息。如果你被队友复活，你必须设法保护复活你的那名队友，因为一旦他死亡，你也会失去他刚刚灌注给你的法力，慢慢失血并最终死去（反之亦然）。如果你遇到如此窘境，活命的方法就是让另外的队友再次对你施展复活术，你也可以用生命树来维持生命，直到救援来临。

唯一的问题是，复活术必须面对队友的尸体施展。而所有武器都可以毁灭尸体。实战中，敌人往往很容易在击毙你的队友后继续射击以让他尸骨无存。因此，你复活队友的行动要尽可能快。

生命树 Tree of Life



你可以在地上生成一棵茂盛的魔法树来治疗自己，但事实上，生命树会治疗所有树阴下的人物，无论它是敌是友。此外，生命树能量有限，在治疗别人达到一定数量的HP或受到伤害后会逐渐枯萎消失。生命树往往是敌我争夺的焦点，你并不容易轻易地让自己的队友获得益处，但这种助人为乐的行为可以为你赢得更多的金钱奖励。



每次开局前选购武器时，你都可以获得两枚手榴弹作为“回扣”。手榴弹不显示在武器窗口，你必须按F键打开技能菜单，在科技圆环中找到它。手榴弹无法与其他科技一起使用，选中手榴弹后，它将显示在科技的技能槽内。

绞人藤 Strangle



绞人藤是魔法生成的一丛蓝色晶体，它可以附着在地面和墙壁上，并向周围蔓延。实战中，你可以用它暂时堵塞一些狭窄出口（但敌人可以用武器摧毁它）。你也可以对穷追不舍的敌人使用绞人藤，使他被晶体刺中，造成轻微伤害。

疾风术 Gust



疾风术可以制造一股魔法风浪，吹开他人，并消耗一定的法力点数。当然，它不仅可以吹开人，有时你可以用它吹走敌人投掷过来的手榴弹。此外，当你从高处落下时，你可以在落地瞬间施展这个法术，以减轻下落造成的损伤。你可以在空中施展疾风术以延长滑翔器的滞空时间，甚至吹落同样使用滑翔器的敌人！



烟雾术 Smoke



烟雾术是一种用于隐身和逃脱险境的魔法。施展法术后，游戏会自动切换至第三人称视角。此时，人物处于半隐形状态——你可以一直处于这种状态，直到法力点数耗尽。在这一状态下，你不会遭到武器和近身格斗的攻击伤害，不会被透视术侦察（但可被疾风术吹走）。烟雾术解除后，人物会出现瞬间的“硬直”，无法施法和展开武器攻击，这让它并没有看上去那么实用。不过，烟雾术可以与日本刀结合，从背后“暗杀”敌人，硬直对这种战术没有什么影响。此外，在重伤时的脱身一般都要施展烟雾术。

传送术 Teleport



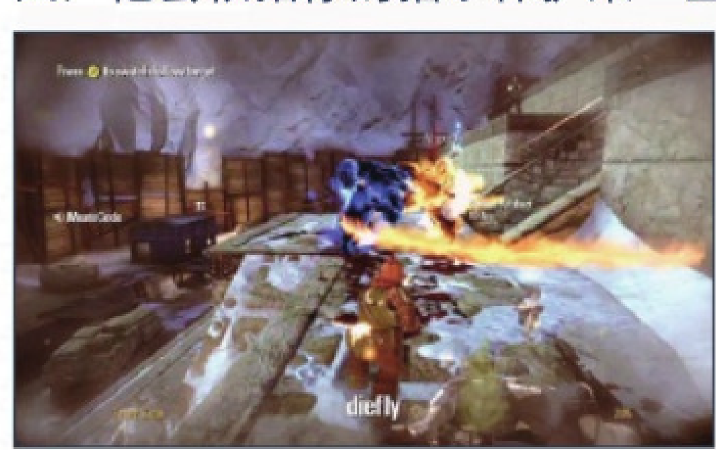
传送术可让你向当前移动方向上瞬间移动8～10米，之间存在墙壁等障碍物时可自动穿越。你必须在移动中施展这个法术，也可向当前所处位置的上方或下方（如果地图还有下一层的话）传送。方法是在跳起时施法（可用这个方法迅速爬楼）或面朝地面施法（也可以按蹲键施法）。战斗中，手疾眼快的瞬移往往可以救你一命！

矮人可通过吸取法力的方式摧毁恶魔，其他种族则只能展开正面攻击。如果己方恶魔遭遇敌人的恶魔，它们一定会丢下手头的事开始攻击对方。不管怎么说，让它们同归于尽对敌我双方来说都不是个好结果。

召唤术 Summon



召唤出一只强大的恶魔为你作战！恶魔出现后（己方为蓝色，敌方为黄色）有一个势力范围，他会根据你的指示保护某一区域或攻击某一目标。对某地施展召唤术，恶魔会走过去，保护魔法圈内的区域，并攻击附近的敌人。你也可直接瞄准某个敌人施法，恶魔出现后会直接攻击这名敌人，并在毁尸灭迹后自动消失。



拿稳你的枪

在任何时候，你的科技和魔法也无法替代你手中的武器。《暗影狂奔》中的武器都是我们十分熟悉的类型：手枪、冲锋枪、霰弹枪、狙击步枪以及威力强大的火箭筒。

武器的属性。每一把你可以买到的武器都有伤害、准确度、射击率、有效范围以及弹药数的统计。步枪的准确度、射击率和有效范围的均值在所有武器中是最高的，但缺点是装弹数和伤害不够理想。冲锋枪的准确度不够理想，但你可以通过蹲射提高射击的精度（所有武器都可通过蹲射提高精度）。日本刀单从属性列表中看，效率是很低的，但不要忘记，一旦你用得到日本刀时，敌人几乎是没有还手之力的。当你可以每一刀都砍中敌人时，属性列表中显示的超低准确度也就没有实际意义了。



一名手持日本刀的敌人很难缠，一旦他冲到近前或潜伏在你左右，麻烦就大了

你的免费手榴弹多数时候没有用武之地。首先，它的作用范围只有方圆2米左右——这还要看你是否扔得准。但它可以给敌人的魔法生成物，如生命树、绞人藤等，造成很大伤害。当然，很重要的一点，这些东西没有长着脚。

追逐圣物

在《暗影狂奔》中，很大程度上一局游戏的成败取决于对“圣物”的争夺。圣物是一根插在地上的图腾柱，以争夺战为例，交战双方需要展开对圣物的抢夺，并携带它成功逃跑。在这一模式下，你可以杀死所有敌人赢得比赛的胜利，但这样得到的比赛奖金远没有圣物成功撤离时得到的多。

你可以以圣物为诱饵，设计一些实用的战术。最简单的一种，就是利用地形设置埋伏或火力交叉点，吸引敌人到近前抢夺圣物。当然，这样做的基础是你和你的队友有足够默契。在目前的线上对战中，陌生人团队还是以乱战为主。

武器的选择。武器的选择。除非有特别的战术分工，你的战斗武器一般来说都应选用手枪、步枪或冲锋枪，它们是十分灵活的近、中程武器。在大多数战斗模式中，由于你大多数时间都在与敌人缠斗，远程武器并没有多少发挥的空间。霰弹枪也是不推荐使用的，你在训练模式里一定体会过它的作用，但它的缺陷太明显，不仅装填费时，且伤害范围太小，几乎无法同时伤害到两名敌人。相反，当你有足够的资金时，选一个强悍的角色拿上一把多管机枪应该会管事得多。但多数时候，你最好选择那些相对小巧灵活的硬家伙。

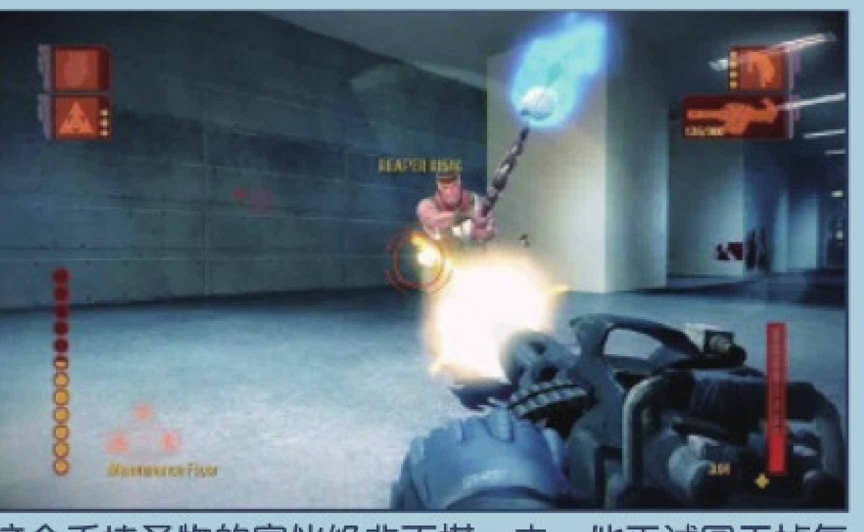


多管机枪在发射前需要首先旋转枪管预热，如果你在玩Xbox 360版，你会感觉到手柄逼真的振动效果

日本刀碰到日本刀时，就像你处于亢奋反应状态时一样，不攻击也可以自动防御。此外，日本刀在攻击未发觉玩家的敌人时伤害奇高，不及时治疗很快就会死亡。但可惜的是，多数战局里你没有什么暗杀的机会。

日本刀奇迹。在你早期买得起的武器中，最特别的要数日本刀。日本刀是致命的近身武器，对移动迅速的精灵来说，日本刀就像是为他量身定制的。装备日本刀后，游戏视角会切换到第三人称，游戏准星也会有所变化。在某些很有特点的地图，熟练日本刀与烟雾术、亢奋反应的组合，对你的战斗大有益处。

抢夺圣物的过程并不像平常的夺旗那么简单。玩家搬起圣物后无法使用技能与武器，但你可以像使用日本刀那样挥舞它攻击敌人，圣物的攻速与准头十分一般，但一旦命中伤害惊人。即便如此，作为战斗的焦点，多数时候你必须带着它跑来跑去，而不是见人杀人。必要时，你可以将圣物暂时插在地上，切换出武器和技能与敌人交战，但你不能把它插在地上太久——那样的话，它会重新移回初始位置。P



这个手持圣物的家伙绝非不堪一击，他正试图干掉每个打他主意的人



DOTA团战的艺术

□陕西 PurPle

相信如今没有魔兽玩家会对DOTA这个词感到陌生了，在经过近百个版本的平衡调整与无数玩家热情参与下，DOTA的游戏内容与模式已相当完善，特别是充满竞技性的团战足以媲美其他团队电竞项目。与传统电竞所必需的长时间技战术积累相比，DOTA新手甚至只需熟悉一些英雄特点与常识，就能在团战中发挥自己的作用，门槛的降低使参与的玩家越来越多，诸多知名战队都已拥有自己的DOTA分队，WCG亚洲杯与ESL也先后将DOTA设为比赛项目。对于广大普通玩家来说，DOTA最具魅力的一道门才刚刚开启。

团战入门：挑选合适的战术

配备5名合适的英雄是DOTA游戏的基础。为找到最合适的5人组，在研究一套阵容时，除了要考虑诸如压线能力与战斗阵形这类琐碎的细节外，还要顾及到己方队友的个人能力甚至打法风格。评价一个阵容的性能主要有这么几个方面：

1.AOE数量 AOE即范围性杀伤魔法，大规模团战时能直接给予敌队伤害，代表英雄有巫妖、宙斯、冰女、受折磨灵魂。大部分战术都会配备一至多名AOE人员以保证正面直接对抗中不落下风。



图1：先知GANK的特点是随叫随到

2.GANK能力 通过小规模的游击突袭对手，需要英雄拥有留人技能或追杀能力来防止目标逃脱，代表英雄有毒龙、先知、刺蛇、祸乱之源（图1）。GANK能以较低的损失与风险换来优势，但也需要良好的判断与侦查工作才能保证GANK的效率。

3.控场效果 控场并没有统一的定义，广义上来说，可以遏制对手或为队友创造条件的都可称之为控场，代表英雄有谜团、树人、猛犸、潮汐（图2）。其实像沉默术士的全领域静默与复仇之魂的移形换位也可以使全队在短期内获得优势，虽然他们无法直接给对手带来伤害，但前者在双方交锋一刹那可为全队抢到珍贵的几秒钟先手，后者可以破坏阵形且将交战时间与地点控制在己方手里。类似的英雄与技能还有许多，控场的共同特点是可以造就1+4>5的效果。

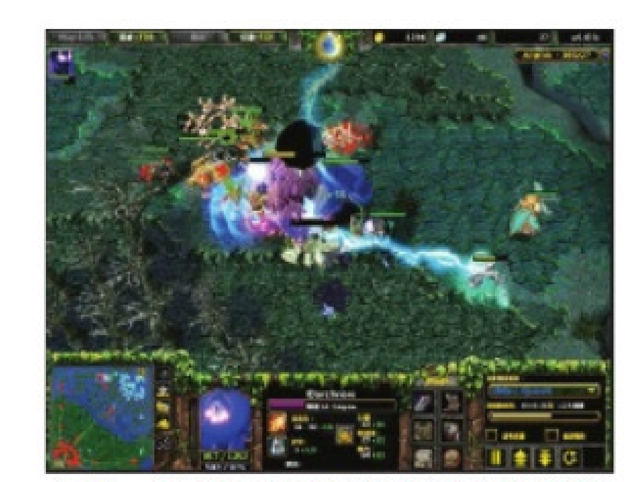


图2：谜团大决是理想的群体控制技能

很多英雄的能力并不拘泥于上面的框架，例如AOE的冰女也能出色地配合GANK，GANK的刺蛇也能提供可观的AOE（图3）。没有无敌的阵容，只有完美的团队，多去适应队友，不断思考是提高实力的好方法。



图3：刺蛇大决是效果最稳定的AOE之一

经典战术：默契与智慧的较量

任何战术与阵容都有其软肋，所以在考虑己方英雄配置的同时，如何破解对手战术意图也被提上了议案，下面挑选出一些特点鲜明的打法来进行分析。

1.传统AOE

这是出现最早、发展最成熟的一套战术。大量AOE加上辅佐的控场，交战之后瞬间将战场变为炼狱。这种打法需要玩家之间有一定的默契，特别是控场的使用最为关键。

优点： 因为不需要过高的等级就能发挥威力，所以早早将主动权把握在己方手里，备选英雄多。

缺点： 缺乏GANK能力导致初期的压制不足，对手装备成型后会显得疲软。

应对策略： AOE阵容单兵作战能力弱，作战持续性差，优先在交战前GANK敌方控场，依靠跳刀、吹仗、梅肯等物品破坏对手的AOE释放效果，将比赛拖入后期。

2.速推流

速推流的目的简单明了，就是用最短的时间陆续拆光敌方建筑物（图4），所以像骨法、术士、死亡先知、受折磨灵魂这些擅长摧残建筑物的英雄便成了主力。速推流需要一定恢复能力以保证持续作战，所以暗影牧师、全能骑士、死灵法师、黑耀毁灭者、光法这类英雄也会在出场名单中。与传统AOE不同的是，速推的AOE更多是为了清兵。


图4：速推流的关键在于拆塔的效率

优点：是获得胜利最直接的方式，以建筑物为进攻明确目标，战术分工好布置，对玩家要求不高。而对于敌人来说想要破解速推流则提出了更高要求。

缺点：初期压线能力差，扎堆推塔容易导致英雄等级慢慢落后于对手，人员不整时战术很难实施。

应对策略：对手速推就需要集结，其余线路会留下充沛的Farm（打钱）空间，争取时间帮助己方后期英雄发展起来便可反击。剩下队友要做的是拖延对方推塔进度，可以利用复仇之魂、痛苦之源、火女等强力单杀英雄遏制对手拆塔主力，也可启用神牛、光法这类打阵地战时清兵防守能力强的英雄。

3.GANK流

顾名思义，即利用英雄的GANK能力与小范围配合不断打压对手发展，破坏对手节奏，慢慢积累优势。在人员配备上，因为无法预估对手打法，所以得考虑当GANK流面对大规模遭遇战时的打法。首先要明确大规模的团战并不是GANK型英雄所擅长的，好在另一方面这种打法对控场的需求并不明显，这样就可以腾出足够的人手提供稳定的AOE与NUKE（强力单体杀伤魔法），目的在于冲散对手阵形，为主力创造单挑与追杀的机会。

优点：压线能力强，GANK的存在使得整场都能给予对手压力，对敌方阵容的适应性强，将比赛拖入后期更是其愿意见到的。


图5：GANK一旦失手将会非常危险

缺点：以GANK流的人员配置，如果团战时找不到突破口很难有所作为。队友需要做好侦查和佯攻等工作，导致他们的装备与等级不会高。小股GANK部队在外的危险性高，容易被围歼（图5）。

应对策略：侦察，详细地侦察。掌握敌方英雄动向，集结部队逼迫对手团战。

4.4保1

传统4保1打法是靠4个人的疯狂压制为剩下1个队友创造出Farm空间，然后依靠成长起来的后期英雄再与对手决战。常见的4保1出场阵容里，被保护的“1”既可以是沉默术士与幽鬼这些能随时参战的英雄，也可以是死灵飞龙与炼金术士这样可以与世隔绝埋头打钱的Farm狂。4保1战术的分支流派有很多，以上介绍的经典战术都有4保1的衍生版本，不管是4保1变种速推流、半AOE型4保1、纯GANK4保1，甚至是后来的3保2，依靠潜力英雄打后期的本质是不变的。

优点：中前期的4vs5换来后期的5+vs5，对所有后期乏力的对手是理想方案。

缺点：中前期经常会要求队员利用默契与经验来弥补前线少人的劣势，出现失误的代价比较大。即使后期英雄成长起来也有被破解的可能（变羊、吹仗、单体控制技等）。

应对策略：利用人数优势不断对其施加压力，伺机推塔或GANK对手的后期英雄（图6），即使对手英雄发展起来也可以靠物品与技能限制其发挥，如果中前期对4人组的压制成功，胜利就在眼前了。

图6：幽鬼这样的潜力型英雄初期相当脆弱

5.全屏机动型打法

这是一个近期出现的热门战术，T_T战队的这套阵容在MYM5比赛中所向披靡，上场的5人组是：沙王、影魔、幽鬼、先知、宙斯。首先依靠大量的AOE打开局面，由于有幽鬼+先知的全屏瞬移组合，贫血的敌人可以逐个击破（图7）。这套打法的精髓在于不管是GANK还是反GANK，无论在地图的任何地点，都能做到随时增援，形成局部的以多打少。



图7：大范围追踪杀敌是机动型打法的精髓

优点：全面，同时拥有4保1与GANK流的优点。

缺点：压线能力弱，爆发力不足，不适合阵地战，特定英雄的选择面窄。这样的5人组合对玩家默契度也是一个考验。

对应策略：利用恢复技能与全屏控制一方打消耗战，利用飞鞋与回城弥补机动性的差距。如果能限制住一个AOE，对手威胁将大大降低。

以上是最有代表性的几个经典战术，主流的打法和各种流派远远超出这些范畴，流行阵容是不断变化的，玩家完全可以自己去了解和发现。

战前准备——如何使部队更有战斗力？

有了合适的阵容就可以进行游戏前的队内布置了，具体来说有职能、物品、阵形这3个方面。

1.职能分配

也许你是一名接触DOTA不久的新人，认为有计划有准备的团战只是老鸟的专利，那么你就错了。的确，高水平的DOTA团战需要一定的技战术素养，但接触多了就会发现，改变战局的往往还是全体配合与不懈努力，熟悉一名英雄的作用并将他融进战术的难度并没有玩家们想象中那么高。

关于队员的英雄分配应因人而异。向往MVP的玩家可以控制DPS或Farm型英雄（例如炼金术士），有操作功底的玩家可以选择有一定控制难度的单位（例如火女），经验丰富的玩家当然是控场技能的最佳释放者（例如谜团），自信的玩家更可以使用那些颇具挑战性的角色（例如月女祭祀）。而即使是新手，只要善于学习，练好某个英雄的打法套路（推荐沙王，术士），团战时马上就能发挥作用。

2.物品组合

物品的搭配始终是DOTA玩家们津津乐道的话题。从初装、过渡装再到神装，每个玩家都有属于自己的线路，所以只总结一些经验供玩家参考。

①将买眼、插眼、清眼的侦查工作尽量交给对装备和等级不敏感的英雄，例如复仇之魂、骨法、术士。

②只有在高效Farm再配合可靠侦查的情况下才考虑“裸奔”（不出过渡装备，直接攒钱买大件）。

③随身携带回城卷轴，遇到危险时冷静判断，利用走位和树林阴影或者在敌人打断技能释放后立即尝试回城。

④辉耀与梅肯。因为辉耀无法叠加，梅肯理论上最多只能2个叠加，所以如果出装重复性价比将大打折扣。


图8：风杖的使用可以为技能CD拖延时间

⑤飞杖、散失这样限使用次数的物品不用吝啬，一般一个飞杖的6次吹风能拯救队友或者协助杀敌（图8），2个就算物有所值了。

⑥神装小配件的购买优先原则是加血＞属性＞其他效果。

3.阵形调节

DOTA有3条出兵路线，在游戏的前15分钟乃至更长的时间里，敌我双方都是在前线渡过的。合理的阵形分配不仅能保护己方主力的发展，更可以压制对手，为即将到来的中期获得优势，常见的压线阵形有下面几种。

①212：最常见的阵形，两个边路各两人，中路给DPS或需要等级的英雄Solo。稳定和打法的成熟是其特点，但相比起其他阵形，GANK能力以及防GANK能力较差。

②311：3个人集中在一个边路，留下两路给队友Solo。3人一路给予对手的压力是显而易见的，这3人通常配备至少2个STUN（眩晕）或NUKE技能。假如对手是212阵形，意味着另一条边路Solo的队友要直面两个敌人了，这个Solo的边路需要有出色的个人能力才能生存，311最重要的目的是换来己方主力英雄的等级优势。

③211：311的进化版。与311一样两路Solo，不同的是腾出一个装备需求度低的英雄早早开始3线游走GANK，使对手防不胜防。但在对手侦查做得更好时，自由人的GANK效率将大打折扣。

④111：这是在刚刚结束的MYM6比赛上，冠军MYM使用的新阵形，3路Solo，剩下两名英雄练野区兼GANK（图9）。这样能带来全队的等级优势，但缺点也显而易见，两条边路可能会出现1vs2甚至1vs3的局面，这就对边路队员提出了更高要求。


图9：双人打野可使整队经验最大化

也许有玩家会问有没有多人中路的战术，答案是肯定的。例如221就被很多队伍尝试过，但中路战线短、视野广、易逃跑，中路2vs1所带来的优势没有边路来得明显，多种原因导致了中路多人组的不流行。

精彩战报

这里带来的比赛是TFL季后赛第一轮SKvsVP的第一场，让我们看一下双方的出场名单。SK（近卫）：宙斯、沙王、术士、死灵法师、骨法；VP（天灾）：苦女王、受折磨灵魂、影魔、火女、月女祭司。

从SK的阵容上看，既有骨法与术士这样的“拆房专家”，也有死灵法师与术士的恢复能力，再加上宙斯与沙王的AOE与打断，标准的半AOE速推流。再来看看VP选择的人员配置，痛苦女王与月女祭司拥有独立GANK的能力，而火女与受折磨灵魂两个范围STUN不仅可以配合GANK，更可以弥补清兵能力的不足，影魔依靠出色的Solo压线能力外还能贡献一个大范围减速AOE，甚至还有可以预见的后期物理输出。总体评价VP的打法是半GANK型4保1。

双方选择的都是212阵形，术士与影魔中路Solo，开场就能看出近卫在初期压线中的劣势，刚到3级时术士便送出了第一滴血。在第10分钟时，天灾组织了一次GANK，3人来到中路准备包夹术士，可是痛苦女王对魔法剩余量的估计错误导致行动失败，术士存活了下来并反杀了影魔。团队GANK要求成员的配合环环相扣，缺乏准备的GANK只会事倍功半。这次GANK失败后，月女祭司与火女开始积极游走，天灾频繁在局部战中捞得便宜，到15分钟时近卫与天灾的比分锁定在5：9，这也是天灾最后一次比分领先。近卫立即开始集结推塔，在15分钟的时间里，推塔5人组不仅推掉了天灾所有外塔，更在第30分钟将比分反超为19：15。近卫的经济大为好转，死灵书、梅肯、跳刀、飞杖、羊刀都出现在了队伍之中。近卫用潮水般的进攻继续扩大自己的优势，虽然双方的比分始终没有被拉开，但近卫恐怖的推塔效率使天灾在55分钟时打出了GG。


图10：精彩的双人敌后偷袭

这场团战可以说是速推流的完胜，近卫利用群体的游走没有给天灾留下多少机会。让我们来分析一下天灾失利的原因。虽然VP的队员发挥很出色，在几次仅有的追杀机会中基本上都能做到“照单全收”，更有几个局部的精彩表演（图10），影魔和月女祭祀也Farm出了高级装备，但是正面战场的被动直接导致了基地的沦陷。这种情况可以从阵容上找原因，前面说过，GANK流打开局面的最好办法就是打散对手阵形，VP的战术中显然是依靠影魔与痛苦女王的终极技能达到这种效果，之后利用火女的单秒能力杀掉贫血的敌人，迅速拿到人数上的优势。对手如要逃跑，痛苦女王与月女祭祀便可一展拳脚。战术本身来说并没有错，问题出现在影魔大决的释放上，在对手3个打断和飞杖羊刀的干扰下，影魔很难有机会成功释放大决，而仅凭借痛苦女王与受折磨灵魂的暴发力显然无法达到要求（图11），这时如果天灾配备一名控场来掩护影魔完成战术中的第一步，那么场面将会好很多。天灾还有一个问题是关于物品的选择，面对5法的阵容，天灾的队伍中竟然没有一个黑皇杖，而没有死灵书也导致了长时间被骨法的幽冥守卫所牵制，失败当然也在情理之中了。


图11：梅肯+暗言术+死亡脉冲的回复能力使队伍持续作战

相比其他竞技项目，DOTA的发展时间并不长，还有很多内容需要探索。本文目的旨在将DOTA精彩的一面展示出来，让更多玩家感受团队作战的快乐。



人族战术再现雄风

■甘肃 谢敏

首先，当然是平常的开局，如果是和电脑或小鸟玩，金矿边就不用修防御塔了，如果是和高手玩，最好还是修上一个，有备无患。建筑物的布局建议采用Sky的模式，一是可以尽快出兵，二是可以很好地防止对手骚扰，因为那样的布局很容易困住对方英雄。

首出英雄大魔法师，出暴风雪，适当出几个步兵，用步兵引开敌人的主力，用暴风雪攻击对手的矿工。注意英雄的血值，不过不要滥用回城，因为一个1级英雄复活的金子要比回城便宜得多，而且复活速度极快。如果操作实在太差劲，就不要去骚扰了，去练级吧，最好将英雄升到3级，将辉煌光环升为2级。期间注意升二本，应该在6分钟过一点就可以了。然后用4个农民修神秘圣地，每2个农民修一个，大量出女巫、牧师及魔法破坏者。8分钟左右就可以在酒馆里顺便雇佣一个深渊魔王，出恐怖嚎叫，买上3个象牙塔杀向敌人大营。象牙塔的作用就是转移对手的兵力，当然，如果对手不因此而分散兵力，就可以升箭塔，一旦箭塔升级成功，对手的末日也该到了。两军对阵，魔法破坏者做肉盾，牧师负责疗伤，女巫大量释放减速，减慢对方某个单位的进攻速率25%，移动速度50% ，加上恐怖嚎叫降低的30%的攻击力，就算对手的兵种克你，但一支残废的军队应该不会击败你吧。如果级升得快，就赶快用火雨加暴风雪吧，不要忘了，魔法破坏者可是百毒不侵的。该战术的要点：一是速度要快，不然敌人的高级兵种出来，这个队伍就成了纸糊的了，除了骷髅海还可以抵挡一下。还有英雄最好有一个群补。二是保护好男女巫师，不要将队伍带领得七零八落的。一般会有对方选择撤兵，不要留情，不然对方兵种一转型就很难办了。

> 变种
>
> 1.为召唤驯兽师，不过召唤物的作用在本战术中并没有多大实用之处。
>
> 2.为召唤血魔法师，使用放逐技能。
>
> 3.为召唤圣骑士。当然是奶妈级的了，作用是补血和提供光环。
>
> 4.为山丘，使用风暴之锤可以很好地对付敌人那些比较讨厌的魔法，出雷霆一击就可以保护自己，还可以让敌人的兵度过一段没有纷争的晚年，不过记得买点补魔法的东西。

如果有多余的金子，记得给牧师和女巫升一下级，血值和魔法值的变化不说，牧师还可以对付亡灵的骷髅海，女巫则可以很好地保护英雄。不要为了练级而花费大量的时间和精力，比如**图中**的战役，对手的英雄就是5级，而笔者的英雄为3级。打的时候，尽量可以秒杀敌人的英雄，时刻要记得，英雄是一个军队的灵魂。



如果战术应用得当，打N个电脑中等或小鸟可以做到一个人也不死。而且，6500金就已经足够了。切记，打令人发狂的速度一定要快，前期一定要进行骚扰。当然，如果水平真的想提高，还是去练微操吧。战术如有缺陷，还请各位魔友多多指教。

《生化危机4》之木门技巧

■浙江 何琦

《生化危机4》的难度比前作更上了一个台阶，不仅操作变化较大，而且杂兵的AI都大幅增加（会跑会跳甚至还会用武器），不过看过以下的“木门技巧”，大家应该会得到一点过关启示。

首先找间带木门（门板要薄的那种）的房间，注意事先用柜子将窗户一一封闭起来，以免陷入腹背受敌的境地，然后开始行动吧。跑出去溜达一圈，吸引一批杂兵前来，赶紧关上门，隔着门用手枪在门上打一个不大不小的洞，接下来掏出小刀一刀一刀尽情虐待吧，既节省子弹又安全，干掉杂兵后还有一地的装备等着你来捡。

兽人VS暗夜精灵出其不备的Tower Rush

■ 北京 惠昊

鉴于暗夜的种族特性，许多暗夜玩家喜欢初期将古树种在外面协助MF。如此飘逸的打法使得主基地过于空乏，此时兽人为何不来一波压制或是直接展开决战呢？

开局为祭坛-地洞-兵营的常规开局。英雄首发剑圣（即BM），技能升级致命一击，这样可最大限度地杀害输出并且无视小精灵的自爆与恶魔猎手（即DH）的法力燃烧。苦工要在BM出生前探到对方的位置并在附近隐藏起来。BM出生后带兽兵直奔暗夜基地，攻击建造中的建筑**（如图1，通常来讲，此时暗夜可能在配合古树MF，也可能是女猎手开局，兵力处于真空期，只有孤胆英雄）**。此番前来的目的是骚扰对方建造中的建筑，若兵力不占优势应暂时撤退，回去卖掉回城购买显影之尘并做好侦察工作。


图1


图2

图3

发展方面，暂时不要升级二本，提早放下战争磨坊，同时量产步兵，资源一够就补一地洞和商店**（如图2，如果是在LT上，进攻时刚好是在夜晚，贫血单位可将其直接拉到泉水那儿休息。对手迫于TR压力，一般是不会追杀的）**。等到对方升级二本时，拉上家中的2个苦工，来一次全面的进攻吧！通常暗夜初期很少有暴兵的可能，忽略古树的作用，你的兵力绝对占优势**（如图3）**。面对BM的高伤害输出，2～3口月井即使在夜晚也无法维系暗夜单位的生命值；皮糙肉厚的步兵尽管让他们射去吧，你所要做的就是尽情享受屠戮的快感，但要注意不要轻易让自己的单位死挂掉哦。

小技巧

苦工可利用暗夜的建筑学躲避对方英雄的攻击，在对手基地内部造塔**（如图4）**。


图4

此项战术对女猎开局的打法尤为致命**（如图5）**，BM的骚扰可大大影响对方建造中的建筑。即使一波冲不下来，也可严重影响对手的木材资源和科技进度，而且兽兵在后期对抗暗夜的战斗中也是相当有用的。


图5

几点注意事项

1.步兵应尽量避开大树的攻击（如果大树攻击输出，那必然影响其出兵速度），阻止对手攻击建造中的箭塔，即使是高护甲的DH也很难在3～4个步兵面前有所作为。

2.家里不要忘了补2～3个苦工采木后再升二本。若是持久战，二英雄暗影猎手是不错的选择，他的蛇棒不知不觉中可作为半个箭塔输出伤害。

3.若真是遇上高手打不下来，那就撤吧。损失几个塔不算什么，对手可能连造二本建筑的木材都不够呢！

由于步兵皮厚血多，此战术对操作要求并不高，广大小白们可凭此大爽一把，但对同一人只能用一次哦。还有，对方要是提前放下远古守护者，那也还是趁早放弃吧。

秘技屋

《医院大亨》奖金代码 Hospital Tycoon

输入“MAKEMEAGOD”解锁所有奖金代码：

附奖金代码作用说明：

快速：看病、使用设施速度加快

贪婪：增加看病的额外收入（病人给钱时的黄字部分，本身是靠医生技能来增加的）

死亡医院：把医院员工全都变为死神形象（病人死时的样子）

交易：半价购买设施与建立房间（但是卖的价钱还是不变，可以小刷些钱）

懒惰：解锁所有关卡，1～3章共12关

高智商：增加员工技能提升速度（使员工更容易获得技能点数，但是70%为上限，想继续增加请使用高级神经升级系统）

高重荷机器：就算机器维修度为0%也不会停止工作（不买工程师时可以看到效果）

《荣誉勋章——神兵天降》作弊码 Medal of honor：Airborne

首先要在快捷方式里面添加“-enableconsole”

例如："E:\Electronic Arts\Medal of Honor Airborne Demo\UnrealEngine3\Binaries\MOHADemo.exe" -enableconsole，然后在游戏中按“～”键开始作弊模式，输入以下密码即可得到相应的秘技效果：

STAT FPS 1：显示FPS帧数

STAT FPS 0：关掉FPS帧数

ALLAMMO：拿到所有武器的弹药（DEMO版无效）

ALLWEAPONS：拿到所有武器（DEMO版无效）

GHOST：穿墙模式（再输入一次可关掉）

GOD：刀枪不入，手榴弹在手上爆掉也没事

LOADED：拿到所有武器和弹药及100个肾上激素（DEMO版无效）

FLY：飞行模式

WALK：停止穿墙、飞行模式

《怪物也疯狂》秘技 Monster Madness

游戏中按Tab键进入控制台，输入“God”再按回车，会得到一门大炮，而且子弹无限。只要按发射键，就可全屏攻击，并且一击必杀，甚至包括Boss；主角的速度也会暴增，谁都抓不到你。



为什么《荣誉勋章——神兵天降》过场动画后（已给完任务后），游戏里会出现一行英文（不是错误提示），却不能开始玩？在游戏中，按哪个键拿敌人的武器？

只需按E键即可开始游戏，而且在游戏中，也是通过按E键来拾取敌人的武器的。

请问《荣誉勋章——神兵天降》里怎么趴下？还有怎么探头？

同时按下鼠标右键和S键即可趴下，按住鼠标右键再按键盘上的←或→键即可向两侧探头。

《荣誉勋章——神兵天降》里怎么开关动态模糊？

1.开动态模糊方法：

在"MyDocuments\EA Games\Medal of Honor Airborne Demo\Config"里面的设定文件中，找到"MOHASettings.ini"文件，再在ini里找到"bAllowMotionBlur = False"。把“False”改成“True”就可以了。

2.关动态模糊方法：

在"MyDocuments\EA Games\Medal of Honor Airborne Demo\Config"里面的设定文件中，找到"MOHASettings.ini"文件，再在ini里找到"bAllowMotionBlur = True"。把“True”改成“False”就可以了。

为何《荣誉勋章——神兵天降》鼠标视角是向天看而拉不下来的？

请移除你的游戏周边控制器，如手柄或飞行摇杆之类。

怎么关掉《荣誉勋章——神兵天降》里的阴影？

在"My Documents\EA Games\Medal of Honor Airborne(tm) Demo\Config下的这个文件“MOHASettings.ini”里面有关Shadows的内容：

bAllowDynamicShadows

bAllowLightEnvironmentShadows

都改成False即可。

为什么我不能在《荣誉勋章——神兵天降》里更改分辨率？

可能是显卡驱动问题。不能改的话请到C:\Documents and Settings\????\My Documents\EA Games\Medal of Honor Airborne(tm) Demo\Config里找Setting文件手动修改即可。

《荣誉勋章——神兵天降》玩到一半，屏幕变黑，但是音乐还在响，这要怎么解决？

先最小化游戏，然后检查显示卡出现的错误报告，接着到显示卡控制台里将3D设定为MoH，最后设定为使用单显示器即可。



游戏背景　虚拟网络游戏

珊瑚（2）

■甘肃 李云飞

林晓：两个人的邂逅，可以发生在任何地方。相识之后进入相知的过程，若可能相爱，便是抽中了上上签。有千万种不同的邂逅方式，却只有一种可能的结局。于是爱情都注定断肠。屏幕上是珊瑚与千里，屏幕下是杜晓月和“我”，亦真亦幻。看客的我们，只有祈祷，断肠的时刻不要来得太早。

睡了一天的杜晓月非但没把眼袋睡下去，反倒把脸睡肿了。想找人聊聊天散散心，郁闷的是身边连个可以说知心话的人都没有。说起来还是因为结婚这件事。当时亲朋好友没一个看好她前夫的，但她就是鬼迷心窍偏要嫁给他，为此和亲戚朋友翻脸了好几个，剩下的也都不怎么来往。离婚后过去的朋友来安慰她，可杜晓月心高气傲，总感觉别人是来看她笑话的，几句话把人家都戗了回去，一来二去真就弄成了孤家寡人。回想以前有人疼有人宠，看看现在屋里锅冰灶冷，杜晓月的眼圈红了。

一边抹着眼泪一边打开笔记本，杜晓月希望那个勉强还算得上是个朋友的千里能在线。让杜晓月没想到的是千里不但在线，还给了她一堆花花绿绿的装备。女孩子通常对外观的重视度超过实用性，尤其是在杜晓月这种心境下。这堆雪中送炭的装备让杜晓月想起了前夫还是前男友的时候天天送给她的那些玫瑰和甜言蜜语。杜晓月忍不住就呜呜哭了起来。

刘松有点纳闷，珊瑚换上装备后一句道谢的话也没有，就在那傻呆呆站着。周围的牛头武士拎着板斧围上来，刘松只好临时客串护花使者。冰环和闪电链交替在屏幕上闪烁，虽说千里比这些牛头怪等级高很多，但是巨大的斧头招呼在以孱弱防御著称的法师身上还是蛮疼的。刘松不知道，千里护花的英姿让另一个屏幕前的杜晓月哭得更厉害了。

终于看到珊瑚动了，刘松松了口气。“谢谢你。”刚刚清理完屏幕上的怪物，对话窗口里三个字姗姗来迟，然后又是一行“对不起。”

“唉！”刘松叹了口气，“我带你吧。”他发出组队邀请。这次珊瑚没有拒绝。

刘松很奇怪今晚的珊瑚一点也不像那个口水妹，有点沉闷的气氛让他感觉怪怪的。以往带人时对方都是很热情的拉关系，连沉默的蜗牛也会变成聒噪的青蛙。可今天的口水妹却是问一句答一句，反倒像刘松在吊膀子。刘松不是神经迟钝的人，感觉到可能是自己做的什么事、说的什么话触到了珊瑚感情上的伤楚，但具体是什么刘松自己不可能清楚，更不可能去问她。

“好累啊！”刘松在心里对自己说。抬头看看时间已经快一点了，刘松敲出一行字，“我要睡了，明天早班。”

很快珊瑚回了话：“耽误你时间了，谢谢你，晚安！”

“你也早点睡吧，小心变熊猫！”敲完这句话刘松自己都觉得有点可笑，怎么就这么确定珊瑚不是人妖呢，还担心人家的黑眼圈。通过远程控制将千里挂回了工作室的服务器上，刘松揣着一肚子的感慨钻进了被窝。

看到千里最后一句话，杜晓月自嘲地摇摇头。变熊猫？自己这会已经是熊猫了，只可惜有的只是熊猫的眼圈而不是那份国宝级的关爱。其实杜晓月差一点就想把千里当成哭诉的对象，只是情绪最激动的那会已经没法打字了。平常坚实得可以抗核打击的感情堤坝，在一个素未谋面的网友面前竟然变得如此脆弱，杜晓月有点想不通。一旦冷静下来，杜晓月的心又像缩进蚌壳里的蚌肉，对于现在的自己来说将弱点暴露给别人是件很危险的事，哪怕只是个现实中老死也不相往来的网友。

系统提示：好友千里下线，一会又是好友千里上线。杜晓月心里一跳，但马上反应过来千里是在挂机。试着发了几句密聊，果然没反应。对着这个没有思想和生命的虚拟人物，杜晓月忽然有了想敞开心扉的冲动。

刘松早上到工作室的时候小郭——工作室的另一个成员正在洗脸，见刘松来了丢下根烟就匆匆离开了。刘松眼里小郭就像一只闹钟，上下班时间掌握得一丝不差。

服务器运行情况一切正常。随手打开外挂界面，刘松手一哆嗦，烟掉了。外挂的对话窗口里挤满一行又一行独白似的文字，最后一行是凌晨三点多发的，都来自珊瑚。透过文字，刘松感受到一颗脆弱的心，就像她的名字，让刘松不由自主地想要疼爱她、守护她。迫不及待拉出笔记本电脑进入游戏，打开信箱后，刘松写下了一篇很长的充满温情回信。在准备发出的刹那刘松犹豫了，最后还是选择了“取消”。冷静下来的刘松意识到珊瑚倾诉的对象并不是自己，而是千里——一段没有思想的程序而已，这让刘松有一点嫉妒。

重新翻看备份下来那段珊瑚的文字，刘松长长地叹了口气。一个深闺怨妇，说是离婚了但这种事刘松把不准，万一只是夫妻感情不睦，万一自己跟她发生点什么被她老公知道，万一她老公又是那种敢把什么事都往网上捅的那种人，自己保不准会成为下一个“教主”。如果再被热心的“人肉搜索”引擎将自己从幼儿园到现在的事情都曝了光，对于从事见不得光的职业的自己来说是多么的危险。

呷下一口茶，刘松平复了有些惶恐的心情，但旋即又陷入了矛盾。当一段可能的感情摆在自己面前的时候，没有月光宝盒的刘松还真不知道怎么取舍。

杜晓月的心情很不错，下班时经理站在门口咽着口水说："这女人一天不见怎么就变得这么水灵。"其实不只是经理，杜晓月自己也没想到，经过昨晚的发泄后，一觉醒来竟然觉得无比轻松。杜晓月想起自己一边打字一边抹眼泪的样子脸还有点发烧，还好那时的千里只是段没有思想的程序。想到千里的时候，杜晓月忽然想到一部电影——《保镖》。无论是坐在屏幕前的千里，还是完全由程序控制的千里都很符合保镖这个形象，只不过一个保护的是珊瑚，一个保护的是杜晓月的心。

吃过自己精心烹制的晚餐，又在浴室侍弄完自己的秀发后，杜晓月早早打开了笔记本，在心里默念过"女孩子要矜持一百遍"后鼠标还是点到了游戏图标上。让杜晓月失望的是千里还在挂机状态。随便打了几个小怪觉得很无趣，杜晓月把珊瑚停在个安全的地方就去煮咖啡了。

刘松回来得有点晚。今天不知道谁那么无聊攻击服务器，搞到晚上七点多才消停。随便凑合过晚饭，刘松打开了笔记本，心不在焉浏览过几个资讯网站，看看时间快九点了才打开游戏。

系统提示好友珊瑚在线，但私聊发过去却没反应，刘松心里感到有点不舒服。看好友信息，珊瑚还在黑暗森林，刘松犹豫了一下还是把千里传送了过去。千里向珊瑚惯常练级的地方走了没几步，就看到珊瑚像个木桩子一样立在那里，正被几个蛮牛怪拿来练拳脚。

"这笨女人又在发什么神经？"刘松心里嘀咕，还是冲了上去。魔法盾、冰环、闪电链，老三样用过后屏幕上顿时干净了许多。还好，珊瑚站的地方刷怪少，珊瑚作为战士本身也血多防高。接下来的保镖工作倒是比较轻松，只是把法师当固定炮台用让刘松感觉很郁闷。

杜晓月端着咖啡壶回来，看见本来平静的屏幕上又是冰又是电的闹成一片，知道刚才一大意又闯祸了。她忙不迭把咖啡壶放在一边，操纵珊瑚砍翻几个不知死活的蛮牛武士跟着千里杀出了重围。来到安全地方，珊瑚的对话窗口里马上蹦出一个生气的表情。杜晓月赶紧敲出一行字："对不起，我以为那个地方是安全的，就去煮咖啡了。"后面还跟了个吐舌头的表情。

千里回了一个"汗"的表情带上长长的省略号。杜晓月松了口气，调皮地问："咖啡很香，要不要来点？"

千里回了个流口水的表情，发出了组队邀请。杜晓月点了"同意"，便将行动设置成"跟随"。看着千里带着珊瑚向失落遗迹走去，杜晓月呷了口咖啡，香浓的感觉顿时淹没了味蕾。

失落遗迹并不适合珊瑚这样的低等级玩家，所以战斗全部是千里的事，珊瑚只管捡东西而已。这让杜晓月可以很悠闲地一边喝咖啡一边打字。刘松可没那样清闲，法师是个对操作要求很高的职业，一边战斗一边打字手指头忙坏了。看到千里总来不及回复，杜晓月意识到了这个问题，思量半天才鼓起勇气敲下一行字："还是语音吧？"

"好啊！"刘松早想将手指从打字中解放出来，只是害怕唐突了佳人。语音接通了，但刘松和杜晓月对着麦克风的嘴都有点金口难开。游戏中看起来已经很熟络的两个人真要用声音来沟通的时候，才发现原来还很陌生。还是刘松鼓起勇气打破了尴尬的沉默，"是珊瑚吗？"

"嗯。"虽然心里早已确定珊瑚不是人妖，但真正听到珊瑚温婉的声音时刘松还是紧张得忘了该说什么。又是一段冗长的沉默，还好，游戏本身就是一个很好的话题。很快，拘谨和尴尬就变成了随意和轻松。

日子流水样过去，每天晚上两三个小时的游戏成了刘松和杜晓月一天中最愉快的时光。朦胧的感觉在慢慢滋生，但是对于网恋这种成功率等同于捡到百公里外的一百元钱般的事情，两个经历都不算肤浅的人还是刻意保持着一点点距离。

碰到游戏改版的时候刘松就会很忙，要好几天泡在工作室里，无暇上线游戏。上线了看到外挂聊天窗口里密密麻麻的文字刘松就会心疼。有一天刘松问珊瑚："我不在的时候你会寂寞吗？"说完刘松就后悔了，话哪有这样说的，果然那边是一阵沉默。

杜晓月听到这话吓了一跳，不知道这算不算是表白，一时脑袋里空荡荡的，只听见心脏扑通扑通地在跳。斟酌了半天，她才敲出三个字："有一点。"

"那，我给你做个聊天机器人吧？"这话从刘松嘴里说出来的时候，说的人和听的人提起来的心都放下了，却又同时感到有点失望和失落。

"聊天机器人？是什么东东？"

"具体地说是一个程序，用来虚拟一个可以跟它语言互动的人，就是说可以像跟人一样跟它聊天。不过以现在的技术，做出来的聊天机器人都比较傻。"

"哦？很有趣的东西。"杜晓月有了兴趣，在她的脑袋瓜里冒出来的是电子鸡那样的东西。

聊天机器人本身倒不是什么很难的技术，网上从资料到源程序都是现成的，难度在于AI，可借用的优秀AI不多。刘松用了一周多时间调教，结果对自己的作品没一点信心。果然，晚上试用了没几句话，耳机里就传来珊瑚咯咯的笑声。

"这东西实在是……实在是太可爱了"，杜晓月本来想说"傻"，又觉得不礼貌，换成了"可爱"。

"谢谢你！我很喜欢，真的很喜欢"，止住笑的杜晓月说得很认真，让刘松有点感动。

但凡做技术的都有种钻劲，刘松亦然，况且还是为了珊瑚。但是当真正深入到里面的时候，刘松忽然发现理想与自己的能力差距有多大。从一定意义来讲，人工智能除了对关键字分析的算法外，剩下的就是信息的堆积。要想达到预想的结果，刘松估计得再造一个百度或谷歌那样的巨无霸，这样的成本怕是把刘松当金人卖了也不够。

困难像山一样横亘在刘松面前，刘松有点想放弃，但每每与珊瑚一起徜徉于游戏世界的时候，刘松又实在是放弃不了。（未完待续）





林晓：一场瓢泼大雨之后，北京的秋天到了。在这个萧瑟的季节里，我却收到了几封充满热情的信件。这是我们曾经的信息员发来的E-mail。他们现在或者工作，或者继续求学，曾经陪伴大软走过的那一段日子，成为他们心中难以磨灭的记忆，影响了他们的人生。看到他们的来信，感到了身为编辑的幸福，以及责任。

估计3年没有进过大软的论坛了。出国留学3年，变化确实不小。以前觉得无论软硬件都有无限的兴趣，估计也是当时时间比较多，有机会去研究这些东西。呼……现在是连保留这么兴趣的机会也没有了。

估计是自己落伍了，应该说是退步了。现在自己还用着赛场1.7、256MB、40GB+Win2000的电脑。啊！估计惊讶吧。还别说，这还浪费。虽然每天开机2～10小时，不过使用的软件95%以上集中在8个（IE、MSN、QQ、Foxmail、ACDSee、暴风影音、PPLive、AdobeReader）。自己都觉得惊讶，看来现在把电脑用得如此的节约。

家里还放着不少成套的年刊集，书脊上还有大软的各种图案。3年多的时间中（2000年～2004年初），通过大软这个媒介，认识了3个朋友，非常难得可贵。其实自己觉得IT媒体的最大作用就是提供了这个平台，让兴趣相仿的人去发挥、去交流。



打字还是如此的慢，希望成熟的语音输入法早日开发出来。也祝愿大软把这个平台越做越大，越做越好。**（陈杰）**

为了玩RPG，疯狂地寻找各种秘技，于是发现了《大众软件》。当时买它是因为可以一边把书放在腿上一边抬头打游戏，比在网上查攻略方便直观，到现在都有大软编辑为此心疼我那6元8角的书费。2002年左右，我认识的一个朋友要出国留学，把大软信息员的工作光荣地移交给了我。于是我比从前更狂热地迷上了大软。因为要做刊评的关系，看得比从前更仔细更上心，由此对大软、对IT产生了兴趣。因为当信息员的缘故，还和大软的编辑记者们成了朋友。2005年我从原有单位辞职，在重新择业时，被大软不可避免地潜移默化，再择业找的工作都是和IT有关的。

现在，我从事的是网媒工作。上次参加大软周年庆，看见一桌子的软件工程师、评测师等，还有一些尚未毕业的学生们，心生感慨。我想，就算他们今后不从事IT工作，他们的人生，也不可避免地已经受到了大软的影响，我们将永远积极、永远乐观。**（寒武纪）**



时光如梭，转眼间，自己离开大众软件信息员的工作已经3年的时间了。

《大众软件》我是从1999年的时候开始阅读的。从那以后的6年多时间里，看每期大软就成了我最开心的事情，从里面学习软件、硬件和网络知识；更借助大软的游戏秘笈和攻略，轻松对付游戏中的迷宫和其他难题。慢慢地，我从一点不知道的小P孩变成了学会独立思考和分析的小专家，接连在《青岛晚报》上发表了多篇解决大家计算机疑难杂症问题的小文章，这真的要感谢大软给了我那么多实用的知识。之后我当上了青岛地区的信息员。不但锻炼了自己的能力，还认识了很多很多的朋友。

2004年我决定出国留学，忍痛辞掉了信息员的工作，前往马来西亚。在这个陌生的东南亚英联邦国家，开始了一段全新的求学之旅。马来西亚是亚洲著名的多媒体走廊，IT行业也比较发达。这里不光是全球IT企业青睐的IT产品制造地，更是将IT作为核心产业的国家之一。马来西亚的IT产品更新快，价格适中，深受顾客喜爱。不过马来西亚的人口只有2300万，所以IT的大卖场只有几家而已。最出名的就是在首都吉隆坡繁华地带的Low Yat Plaza（刘碟广场）和Sungei Wang Plaza（金和广场）以及亚洲最大综合MEGAMALL（超大型商场）之一的Mid Valley。Low Yat Plaza是马来西亚的综合IT卖场，里面手机，数码产品，IT软件、硬件、网络设备应有尽有，也是马来西亚出货量最大的商场之一。相比国内的中关村，这个撑着全马来西亚IT卖场门脸的Low Yat Plaza可真有点寒酸。

马来西亚华人众多，和我们的风俗习惯也类似。他们也喜欢中国的优质产品，不管是BenQ还是华硕，不论是D-link还是Kingston，在马来西亚都很吃得开。而且ACER在马来西亚连续多年计算机销售排行第一，作为国人也深感自豪。马来西亚的计算机杂志更是琳琅满目，其中绝大部分都是英文原版的。全彩页，印刷异常精美，价格在10马币左右（22元人民币）。不光是世界知名的PC CHIPS等杂志在这边销售异常火爆之外，还有马来西亚自己的杂志。例如硬件杂志HWM（Hardware MAG，Low Yat Plaza的官方IT类杂志）、PC Plus等，销售情况非常不错。这边很出名的IT类网站还是Low Yat的官方网站，稍微有点像国内的太平洋电脑网，里面的论坛也是马来西亚人气最旺的。

利用从大软上所学到的知识，我也建设了马来西亚中国留学生论坛——英迪吧（inti8.com）。目前有5000多会员，并受到当地媒体多次的采访。

毕业回国后，我在青岛市最大的图书杂志批发市场——青岛市文化市场见到《大众软件》的销量非常不错。在青岛绝大多数的报刊亭即使只放了一本IT杂志也多数是大软。我问书商为什么，他们说大软认知度高，销售情况好。这也让我曾经作为大软的一份子而感到由衷的自豪。

现在，我拿到了英国考文垂大学的计算机科学荣誉学士学位（2等上级学位，2nd upper），9月远赴爱尔兰Griffith College Dublin继续就读硕士研究生课程。相信自己的不断努力会换来丰厚的回报，更相信大软也会越来越好。**（周永欣）**

林晓：

你好！我来大软唠叨几句。如果把仙剑（仅限外传）做成动作解谜游戏如何？

设想剧情如下：主角是一个十分有爱心、尽孝道的人。原本一家数口过得幸福美满，然而天有不测风云，家中数人身患奇怪重病，寻遍天下名医却无药可治。不久患病家人均过世，只留下她和她母亲相依为命。可是，厄运再次降临在她的头上，她母亲又染上那种怪病。悲痛欲绝中，她想起小时候见过数次神迹——有一陌生人在她摔伤时用法术给她治伤。于是便萌生寻仙求药的念头。一路上所遇之人有好有坏，也交到不少真心朋友。然而一些奸佞小人却在她的求药路上，制造了不少麻烦。

在这一版游戏主要以讲侠文化，悬壶济世为主，同时用于完善扩充仙剑剧情背景。结局嘛，则根据你完成剧情的速度而定（病人可没有那么多的时间等药）。就是说，你完成整个剧情速度够快（游戏时间长短），就能达成完美结局条件，这就需要玩家经过一番努力才能达到。这一条用在其它续作上也不错！想一想，最终Boss跟主角一样，都需要成长。在某个时间段里它的力量很弱，战胜它而不需要牺牲主角便可达到完美目的。这样应该能提升玩家再次游戏的热情，充分发挥游戏潜力（我就有理由再多玩几次。哈！唔，灵，你可以不死了）。

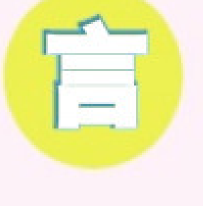
林晓：这个，算是仙剑的同人游戏吧？仙剑四的大卖，让商家看到了铁杆粉丝的品牌忠实度，兴许，再开发衍生产品的时候会采用你的建议呢。









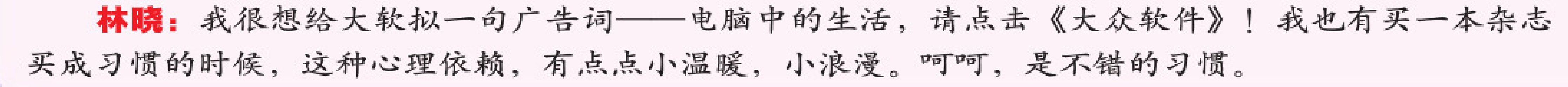




记得刚开始看大软的时候完全是因为里面刊登的攻略。那时才上高中，对游戏还是有些兴趣，慢慢发现杂志介绍的有些软件和小技巧都不错。而且最重要的一点就是高中在一个恶劣的环境中，周围同学们都在看类似《故事会》《读者》等大众读物。而我关注的则是走在科技前沿的这么一本科普杂志，在同学们的眼中是多么另类以及前卫的一件事情……就因为这些杂七杂八的理由，大软就一直看了下来。从高一到高中毕业，又从大一到大学毕业，再从大学毕业到上班直到现在，购买大软的动机也变了若干次。尤其大学所学的专业和实际需求导致买大软的欲望达到了巅峰状态，但是到大四之后，这种状态可悲地因为一些残酷的现实问题而改变。现在，买大软不再是因为需求，而是因为习惯。多年来养成的习惯是轻易改变不了的，相信这种习惯也会一直持续下去，因为压根就没打算改掉它。虽然现在少有时间能把每一期的大软都完完全全地看完，但如果有时间还是要看的，因为还是能发掘出一些不错的东西来……

其实发感慨的主要原因是因为在2007.17期（No.250期）P125页的一个花絮和一个小记。首先是小记，那个贰分和壹分两位不知是不是同一个人的马甲或者是来自兰州的双胞胎？总之这个回乡小记勾起了我对牛肉面和烤羊肉无限的思念之情。虽然才不过半年时间，在上海这个地方，到处都有所谓的正宗，但是……也就是看看罢了。水土不一样，做出来的东西就不同，继续思念ing……大学在西安混，那里的小吃也很不错。现在想起来，西北的饭要远比上海的好吃多了。另外，P125页上面刊登的那个地铁的人不多呀。如果连在这个线的人都能被挤下去的话，那坐1号线怎么办？（1号线就是前段时间半挤半抢死了一个人的那条线，应该是各大新闻地摊均有消息的）对了，那个评刊表俺就不填了，没时间仔细研究。不过我每期必看的是专题企划，因为里面讨论的话题我喜欢；还有就是各位的文笔貌似不错，看起来很有感觉，呵呵…… **（王欢）**

林晓：我很想给大软拟一句广告词——电脑中的生活，请点击《大众软件》！我也有买一本杂志买成习惯的时候，这种心理依赖，有点点小温暖，小浪漫。呵呵，是不错的习惯。



林晓：第18期大众论坛的《我给电子竞技泼点冷水》一文刊登后，我收到许多读者的来信，讨论此文。下面便是其中一位读者的发言。其他发言，我将在这里陆续登出。听百家言，想天下事，我们的人生才能透亮，对不？（此讨论仅代表读者个人观点）

文章第4段最后“足球是体育项目，而电子游戏则是商品”。我想，应该纠正为“足球是商品，足球运动是体育项目；游戏软件是商品，电子竞技是体育项目”。作者现在仍然把电子竞技叫做电子游戏，这样的人有资格评论电子竞技么？还有，难道足球不是商品？NIKE，阿迪做足球难道不赚钱免费送给我们？

文章第6段质疑魔兽假如出到7代，是否有人还会欣赏sky“魔兽Ⅲ”的技术。我想，作者太小看sky了，魔兽更新，sky的技术就不更新？按照这道理，魔兽每个版本都应该有一个单独的赛事啊。作者既然要拿足球说事，那么我想问，在贝利的挑球过人技术就让人叹为观止的那个时代，根本没有小罗的牛尾巴过人，齐达内的马赛回旋，难道今天的人就忘记贝利了？



在文章的第9段，作者说成功的体育项目有两个共同的特点：规则简单，变化多端。如果以这两条为特点的话，那现在地下拳击应该是风靡全球了啊。成功的体育项目特点是什么？参与性强！我可爱的作者啊，这点你都不知道么？电子竞技拥有比足球更强的群众参与性，因为下肢瘫痪的残疾人都可以参与！

其实，这样的漏洞比比皆是。

最后，我想说的是电子竞技需要的不是冷水，而是温暖的阳光。冷水，几年前我们已经遭遇太多了，差点就把电子竞技的热情之火浇灭了。所以，电子竞技刚刚开始复苏，我们如果不能给予热情的掌声，那么也多一些鼓励的声音吧。

愿电子竞技一路走好。**（黄学宁）**





虽然我不是一个IT人，但作为一个关注了IT界很多年的大软读者，在看到《IT男女的单身之忧》这篇文章后，我感受到了作为一个IT人在感情世界中的无奈。单身的他们大多是中国IT界内为了IT事业无悔奉献青春的一代人，他们为了自己的理想和中国的IT事业而奋斗，但是却因为职业和环境的因素而耽误了自己的终身大事。我希望所有的IT人都能找到属于自己的幸福，并且向所有奋斗在IT事业的单身“贵族们”致以最崇高的敬意！ **（吴昊）**

给我印象最深的要属那篇《无尘》了，毒娘子对我们来说是邪恶的，但她背后那段关于感情追寻的故事却是让每个人都为之感动的。有人说，妖与邪恶是在为善与美做陪衬。谁能说恶的背后没有一丝爱和真情，它远远超出了我们的想象。除了敬畏，我们还能做什么？ **（高峰）**

每一代人，我们都会在他们身上发现属于这一群体共同的特征——“时代烙印”，清晰而且惊人的相似，是一种你所逃脱不了的印记。作为七零末八零后的这代群体来说，社会进步的速度带给他们前所未有的窒息感。衣食住行这最平凡的四个字成为每日奋斗的核心内容，除此之外寻觅自己的另一半，创造社会的最基本细胞“家庭”也变得不再那么浪漫与单纯。但这就是时代为我们这代人所深深烙下的一份记忆。勇敢地面对还是漠然地逃避每个人都有不同的选择。记得张楚有一首歌叫做《孤独的人是可耻的》，让我们在成长的路上带着这份沉重的烙印不要成为一个可耻的人。也感谢大软对所有IT圈朋友的这份关怀。 **（罗戌之）**

林晓：2007年第20期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。



寻找身边的春秋Q传

《春秋Q传》是一款大型Q版网络MMORPG，以春秋战国时代为背景，结合《东周列国志》《山海经》等古代经典著作的情节，呈现出一款时尚且不失古典、卡通且不失真实、唯美且不失诙谐的新概念网络游戏。《春秋Q传》研发周期历时3年，测试周期长达2年，先后3次更名，参加测试的工程师共达219人，显示出制作方严谨的作风和精益求精的态度。

活动时间：2007年10月15日～11月15日。

活动内容：读者只要将生活中遇到的“春”“秋”“Q”“传”这4个字找到，并且用相机记录下来，将照片发给我们即可有机会获得大奖。

活动方式：读者将照片采用邮寄或者E-mail的方式发给我们。我们的标准是没有最好只有最怪，没有最美只有最帅。

活动奖品：
1等奖1名：清华紫光W270R-01笔记本
2等奖2名：清华紫光VP898MP4
3等奖3名：爱国者SP-F071

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“寻找春秋Q传”活动组收，邮编100036。

E-mail：linxiao@popsoft.com.cn（图片300分辨率即可，多张大图请分几次发送）

活动合作方：金山软件DEG市场部，大众软件杂志

（金山软件DEG市场部，大众软件杂志拥有本次活动最终解释权）



《合金战纪》游戏活动：考眼力，拿奖品（截止时间：2007年11月15日）

《合金战纪》游戏由北京道道通网络科技有限公司代理运营，这是韩国CYKAN Entertainment公司的大型横版动作类网络游戏。游戏采用目前比较少见的3D横版过关式游戏风格，即玩家需要个人或组队进行游戏，通过一关一关的挑战才可以获得地图的开放和游戏经验、道具的收益。

游戏整体画面以3D卡通风格为主，色彩比较鲜艳，背景画面能让玩家体验空间层次上的真实感受。游戏操作简单，完全由键盘控制，上手容易。但是随着游戏的深入及难度的增加，对玩家操作的要求也就大大提高。游戏还支持游戏手柄，让玩家可以舒服自在地感受格斗网游所带来的快感，体现了极高的游戏自由度。

右侧的A、B《合金战纪》图有好几处不同之处，抢先找到并找全的人将赢得游戏的精美周边产品。请将答案用“《合金战纪》游戏活动”主题发到信箱linxiao@popsoft.com.cn中即可。

奖项及奖品：

眼疾手快奖：5名。奖品为PS手柄。
热情参与奖：15名。奖品为T恤衫。
纪　念　奖：20名。奖品为烟灰缸。



A图



B图

与榜评无关：

一台电脑中的应用软件，就像一个杂志编辑部中的编辑。其实很难说谁比谁好，谁比谁重要，谁该排在第一。虽然在用户中各有口碑，但对于他们自己来说，这个群体中的每一位，都是不可或缺的。至少对于他们自己，是这样。

“交稿啦！”

一声悲愤的呼唤传来，本期责编、一向以安排系统人事和提高工作效率而著称的“超级兔子魔法设置”满脸无奈地站在编辑部的过道上，“你们这帮达人怎么回事？这期稿件的提交速度为何这么慢？都要给我个说法。没有明确的说法，这次可不是那么轻易就能过得关而要进入被删名单的，不是扣点奖金就可完事了。”

“网管瑞星”被惊醒了，迷迷糊糊地从座位上抬起头来，“怎么啦？又断网了？是不是谁的电脑又中毒了？我说了多少次不要乱开共享，经常杀毒，你们这些家伙就是不听，弄得服务器老是挂掉。真烦！”

“你烦什么啊？网没断，责编催稿呢，打你的瞌睡吧。”正在看电影的“暴风影音”不耐烦地打断了“瑞星”的牢骚。“我的稿子交完了，图我也截好放在共享目录底下了。所以请不要打扰我看电影，请追杀那些不交稿的人吧。‘快车’，把你的下载共享打开，我再拖两部片过来。”

“你先看‘迅雷’的吧，他共享也没关，我忙着采访呢。我这儿好不容易和人家联系上，再多了解一点东西就可把稿子完成了。‘兔子’，我这几天实在忙不过来，‘BT’去了日本采访TGS，‘迅雷’去了上海明天回来。我和‘迅雷’这期联系了两大芯片巨头采访，好些采访要‘迅雷’完成，明天我们就能完工。”“网际快车”头也不抬地回答，十指在键盘上飞快地移动。“你别看我，我这次尽力了。金山家的那几个什么都不干，我催不动，你自己去解决吧。”

“超级兔子”怒冲冲走到记者组“金山”几个人附近，“给个理由，为什么这期你们不干活？看把‘快车’忙成什么样了？连‘新浪UC’都帮忙做视频采访。你们几个平时不是很牛么？说什么语言都懂，什么病毒都杀，什么不平都管，怎么事到临头，该扔砖头的不扔，该泼凉水的不泼，都死赖在座位上看电影。‘优化大师’昨天就问我稿件进度如何。我说‘快车’，把你共享关了！天天开那么多下载，把带宽都占完了，连单位网站正常的服务都受影响，你也收敛点。”

“别关，别关！”“金山游侠”从座位上跳起来。“‘兔子’，不是我们不干活，实在是特殊情况。你也知道，我们家要在香港上市了，最近正忙着路演呢。现在不是说我们几个去采访别人，而是别人追着采访我们啊！可是你也知道这有个规定叫上市沉默期，我们现在连个屁都不敢随便放，更别提说话了。每天一开电脑就被各种采访要求逼得头昏脑胀，只好看看电影。所以这几天就让‘快车’和‘迅雷’多辛苦一下，回头我们上市发达了，一定不会亏待大家。”

“是啊，是啊，这几天对不起大家了。我们也是没办法啊！”金山家的“毒霸”“快译”“词霸”都探出头来，向大家赔礼。

“超级兔子”无奈地摇了摇头，走到同样正在看视频的Windows Media Player身边，“那你呢，你怎么这么闲了？稿子都交齐了？”

“我的都交得差不多了，不信你问‘紫光’。我这期的栏目里有魔兽精彩视频鉴赏，我现在正在审查视频内容呢，核对一遍就能排版了，放心吧。”Windows Media Player心平气和地回答。

“是么，‘紫光’？他说的是实话？那Real Player和MPC的稿子交得如何了？”“兔子”于是把注意力转向了正在排版的“紫光华宇拼音输入法”。

“他们的也都提过来了，我正在审核，马上排版。”一脸严肃的“紫光”回答，“不过刚才广告部过来说要加一页广告页码，我正考虑怎么插进去。”

忽然门外走进一个人，是楼下的保安“天网防火墙”。“车牌号9527的QQ是谁的车？去挪一下位置，挡着别人车了。”于是“金山游侠”跟着保安下楼了。

“那WinRAR，你的稿件提得如何？我知道你文字一向精练，这次没拖稿吧？你读编栏目的页码一向也不多，都完成了么？”“兔子”又走到了WinRAR的身边，得到的回答令他满意。于是他回到座位，向编辑部主任“Windows优化大师”汇报进度。忽然门又开了，两个小伙子走了进来。其中一个是编辑部众人都很熟悉的Maxthon，他是来送饭的。“谁订的丽华快餐？”于是“新浪UC”开始摸钱包。另一个则抱着一台笔记本电脑问：“请问谁是‘迅雷’？我是送快递的‘木马克星’。”

“送产品是吧，‘迅雷’不在，我帮忙签收。”“网际快车”从座位上站了起来，开始找笔。与此同时，“暴风影音”等一干人有说有笑地从他身边走过，“下去吃饭了，快点。”

“等我一下。你们去哪里吃？先说好，决不吃老家的。”

这就是“小众软件”编辑部两周一次的幸福生活。

（本篇情节，纯属虚构，请勿对号入座，否则后果自负）

见谁!! 拍谁!!





■ 晶合实验室 冰河



本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。





名次	软件名称	下载次数
1	腾讯QQ2007 7.0 Beta 4 kb1	1 238 880
2	金山快译2007	690 716
3	同花顺证券行情分析软件2007 4.40.12	641 224
4	DirectX 9.0c简体中文版June 2007（9.19.1005）	483 124
5	微软拼音输入法2007	474 944
6	紫光华宇拼音输入法3.0.0.3045	401 456
7	Windows Live Messenger简体中文版8.1 Build 0178	385 972
8	腾讯TM Tencent Messenger 2007 Beta 1	344 304
9	E-钻文件夹加密大师9000 070724	323 396
10	BitComet 0.91	320 392

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年9月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	7.7Build7.3	1	2897	↑	鲁锦
瑞星杀毒软件	2007	2	2840	↓	北京瑞星公司
金山毒霸	2007	3	2658	↓	金山公司
超级兔子魔法设置	7.96	4	2480	○	蔡旋
金山词霸	2007	5	2416	○	金山公司
BitComet	0.91	6	2322	○	RnySmile
迅雷（Thunder）	v5.7.2.371	7	2278	New	深圳市迅雷网络技术有限公司
金山游侠	V	8	2130	↓	金山公司
金山快译	2007	9	2004	↓	金山公司
木马克星（iparmor）	v2007.51	10	1947	↓	罗建斌
天网防火墙Athena2006	v3.0	11	1813	↓	众达天网技术有限公司
紫光华宇拼音输入法	3.0.0.3045	12	1791	↓	北京紫光华宇软件股份有限公司
Real Player	10.6中文版	13	1628	↓	RealNetworks
新浪UC	v2006	14	1569	↓	新浪UC
Windows Media Player	11	15	1534	↓	Microsoft
Media Player Classic	6.4.9.0	16	1473	↓	Guliverkli
暴风影音	2007 v7.02	17	1448	↑	暴风网际科技有限公司
网际快车	1.81	18	1389	↑	JetCar软件工作室
Maxthon	2.0 Beta 2	19	1367	↓	MySoft Technology
WinRAR	3.62	20	1211	↓	Eugene Roshal

华硕推荐使用正版Windows Vista™ Home Premium

华硕双核独显Z99Sc笔记本
全能商务 从容掌握

intel Centrino Duo

内置 英特尔® 酷睿™ 2双核

唯有全方位掌控方能制胜！华硕Z99Sc笔记本，采用全新一代英特尔®迅驰®双核处理器技术，多任务处理与反应速度提至新高，8系列独立显卡，强劲性能表现，全能商务，乾坤尽掌。




14.1寸绚丽屏 独立显卡



轻仅2.39Kg

- 采用全新一代英特尔®酷睿™2双核处理器T7500/T7300/T7100带来急速运算体验！
- 采用全新一代NVIDIA GeForce 8400M G独立显卡，快乐驰骋游戏世界
- 采用SATA硬盘，传输速度更迅捷
- 采用华硕专有Power4 Gear eXterme省电技术，有效延长电池使用时间
- 搭配MultiFrame桌面视窗整理软件，井井有条效率倍升
- 14.1寸绚丽屏幕搭配华硕专有Splendid靓彩引擎技术，尽享视觉饕餮
- 搭配快捷键实现Instant Fun功能，更人性化设置轻松操作

DELL 戴尔™
YOURS IS HERE

Dell推荐使用正版Windows Vista® Home Premium.

促销套装：
+RMB499元,即可升级至160GB*硬盘
+1GB内存+19英寸宽屏液晶显示器
仅限Dell™ Inspiron™ 台式机指定机型（E-VALUE配置代码：Q211001N）
广告有效期：2007年10月13日至2007年10月19日

我有我的Inspiron™

——轻松开启数字生活　从现在开始

我要的高品质数字生活，既有高清宽屏创造缤纷影音、又有高性能显卡营造酷炫游戏体验，
更有灵活配置随心搭配出梦幻般性能。按需定制的生活，才是高品质的生活。
——选择全新Inspiron™，我便拥有这一切。

Dell™ Inspiron™ 530台式机

E-VALUE 配置代码：Q211001N

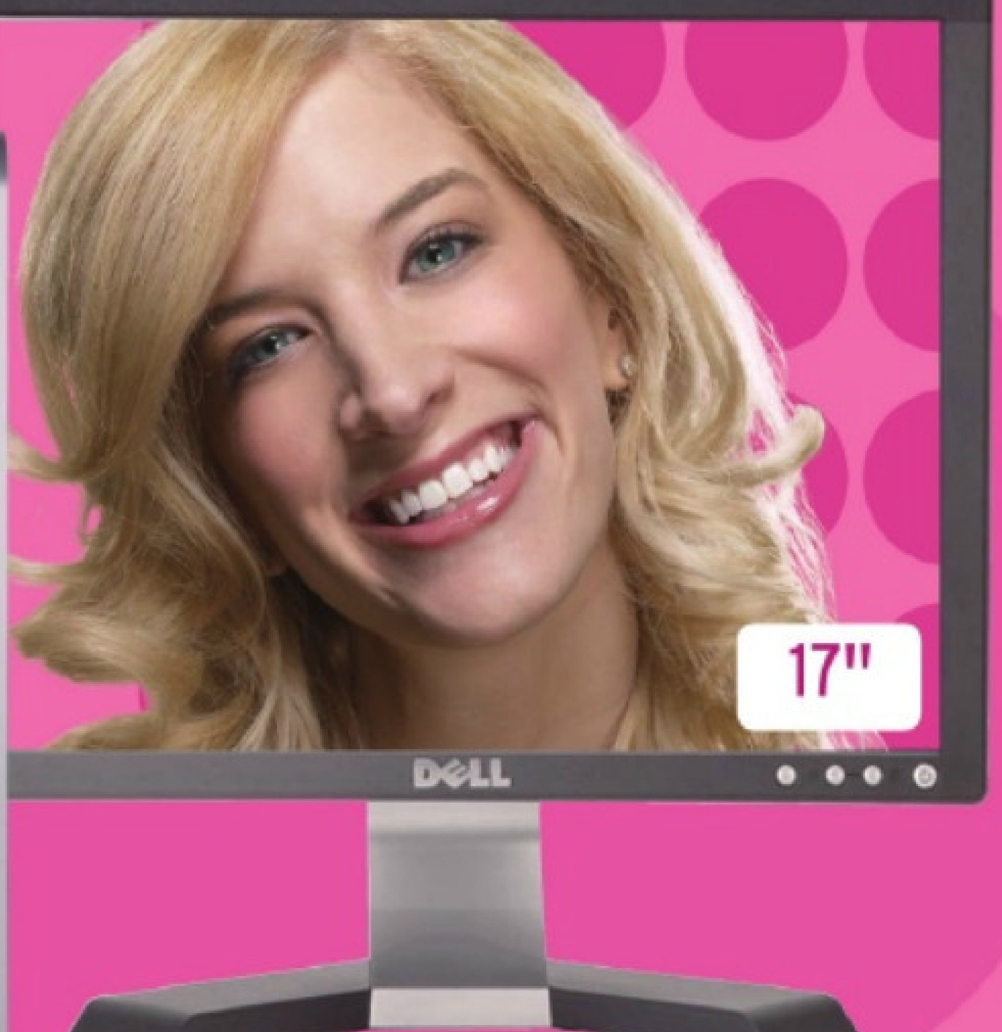
全面能力满足你的所有娱乐需求，高扩展性和灵活设计，让使用更方便。



- 英特尔®奔腾®双核处理器E2140(1.60GHz)
- 正版Windows Vista® Home Basic
- 512MB DDR2 内存
- 80GB* SATA 3.0Gb 硬盘
- 17英寸液晶显示器
- Intel® GMA 3100显卡
- DVD*-ROM

促销套装：+RMB499元，即可升级至160GB*硬盘+1GB内存+19英寸宽屏液晶显示器







电话订购价 ¥7,299
网上优惠价
¥5,999

免费更换彩壳（数量有限，送完即止）

Dell™ Inspiron™ 1420笔记本

E-VALUE 配置代码：Q511001N

全新一代英特尔®迅驰® 双核平台，超凡性能，14寸独显小巧精致。

- 全新一代英特尔®迅驰®双核处理器技术*
  - 英特尔®酷睿®2双核处理器T5250(1.50GHz)
- 正版Windows Vista® Home Basic
- Intel® 965GM Express芯片组
- 1GB双通道 DDR2内存
- 120GB* SATA硬盘，8X DVD+/-RW*
- Intel® GMA X3100显卡



电话订购价 ¥7,899
网上优惠价
¥5,399

Dell™ Inspiron™ 530台式机

E-VALUE 配置代码：Q211003N

全面能力满足你的所有娱乐需求，高扩展性和灵活设计，让使用更方便。

- 英特尔®酷睿®2双核处理器E4400 (2.0GHz)
- 正版Windows Vista® Home Basic
- 1GB 双通道DDR2 内存
- 160GB* SATA 3.0Gb 硬盘
- 19寸宽屏液晶显示器
- 128MB DDR2 NVIDIA® Geforce® 8300GS显卡
- DVD*-ROM

促销套装：+RMB599元，即可升级至250GB*硬盘+22英寸宽屏液晶显示器+DVD-RW*



全新Inspiron™笔记本现在有8种炫目色彩供你自由选择。

Dell™ 外设产品，为你的工作娱乐提供全面支持。



网上优惠价 ¥499

Dell™ AIO810多功能打印机
E-VALUE 配置代码：Q841010
打印分辨率：4,800x1,200 dpi
扫描*分辨率：600x1,200 dpi
全面提升Inspiron™产品性能



网上优惠价 ¥699

Dell™ AIO926多功能打印机
E-VALUE 配置代码：Q841014
打印分辨率：4,800x1,200 dpi
扫描*分辨率：1,200x2,400 dpi
全面提升Inspiron™产品性能

DellConnect™
无论你遭遇何种问题，无论你身在何处，我们都能帮你完美解决。拥有DellConnect™远程诊断工具，就像戴尔技术工程师随时随地在你身边。

戴尔国美零售专区**十月开业！**
一起去亲身体验
按需定制的魅力！
详情请查询
www.dell.com.cn/gome

足不出户，享受专家技术服务——售后维护更省心







戴尔™推荐您购买安装正版Microsoft® Windows Vista®的戴尔电脑，带给您安全，稳定和服务。
凡购买戴尔Inspiron™正版Windows®操作系统系列机型的用户，加RMB120元即可获得McAfee®杀毒软件15个月。

本版广告有效期 2007年10月13日至2007年10月31日 本广告所列价格与促销适用于个人用户 每位用户最多购买五台 详情请致电戴尔销售代表查询
免费销售专线服务时间:周一至周五8:30-18:30 个人用户周六,日9:00-17:00 同时提供7X24小时网上订购服务，未开通800地区或使用移动电话
请拨打收费电话: 0592-8183110 戴尔中国诚聘各路精英 欢迎点击 Http://www.dell.com/careers 本版广告所列产品图片仅供参考 显示器以实物为准

*戴尔的常规条款和条件在此适用，并可网上获得或致函索取。戴尔会尽力找出排版和图像中的错误，但是对于不可避免的错误戴尔不负任何责任。以上图片仅供参考。上门服务和高级更换服务：在通过电话提供技术支持后，如有必要，戴尔将派遣技术人员、更换零部件或整机（取决于服务合同）。该服务提供取决于零部件供货情况、地理限制（上门和/或下一工作日服务在某些地区不提供）以及服务合同的条款。服务时间取决于客户致电戴尔的时间。故障零部件或整机必须返还给戴尔或付费购买。用于更换的零部件或整机可能是经修复过的。戴尔投影机的灯泡享受为期6个月的有限保修(2300MP投影机除外，其余享受为期3个月的有限保修)。戴尔打印机的硒鼓与墨盒不提供保修。**全面保护意外损坏支持服务(CompleteCover)**：适用于个人电脑、Axim掌上电脑、戴尔品牌的投影仪及液晶电视，但其不适用于盗窃、丢失以及由于火灾、人为故意破坏、天灾或自然灾害、动物、宠物或虫类等造成的损坏。客户可能会被要求将设备返还戴尔。详情请参考全面保护意外损坏支持服务(CompleteCover)协议，网址为：www.dell.com/ap/services。本服务仅在特定国家提供。商标：Celeron,Celeron Inside,Centrino,Centrino Logo,Core Inside,Intel,Intel Logo,Intel Core,Intel Inside,Intel Inside Logo,Intel Viiv,Intel vPro,Itanium,Itanium Inside,Pentium,Pentium Inside,Xeon，和 Xeon Inside均是英特尔公司在美国或其他国家的商标。版权：©2007戴尔公司(Dell Inc.)版权所有。请浏览以下网站获得更多信息：http://www1.ap.dell.com/content/topics/topic.aspx/ap/policy/zh/cn/technotes_cn?c=cn&l=zh&s=bsd



邮发代号：82-726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN